ヤング
セレクション

スーパーファミコン必勝攻略ブック

SUPER FAMICOM®

ゼルダの伝説®

神々のトライフォース

かんぜんばん
完全版



「ゼルダの伝説 神々のトライフォース」を

かんぜんこうりゃく
完全攻略!!

ゼルダの伝説

神々のトライフォース



目
CONT

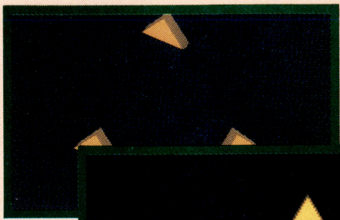
次

E N T S

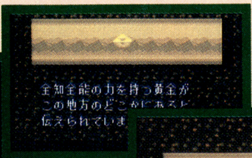
伝説への序章

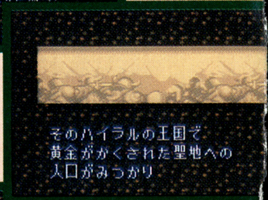
オープニング・デモ

封印された聖なる力をめぐって、闇と光、勇者と魔王の戦うときがきたのだ。





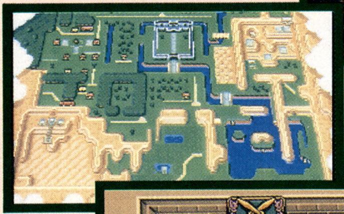


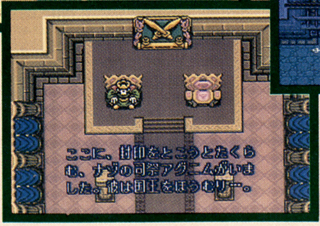


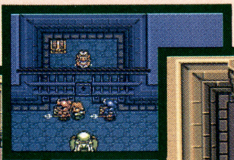


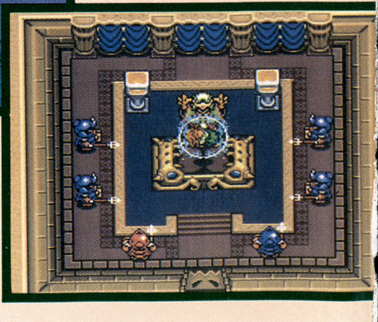


王国に危機迫る！









STORY & 基本システム

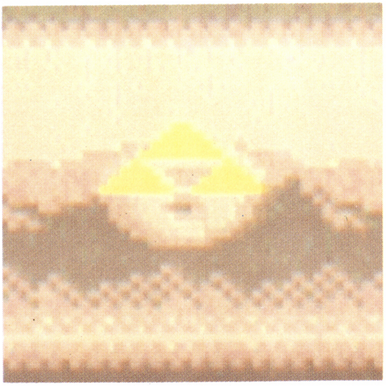


ストーリー

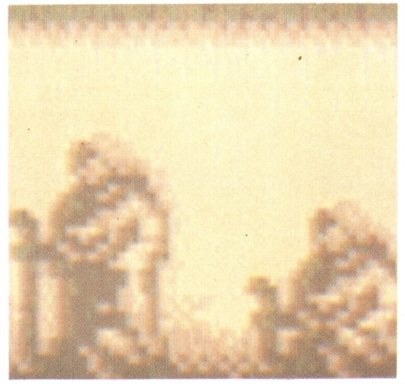
STORY

創造（そうぞう）

　昔、力の神、知恵の神、勇気の神がいました。神々はそれぞれの力を使い、何もないところに、この世界を創ったのです。
　そして世界を創り終わった神がここを去るときに、神の力を象徴する黄金の聖三角体を残しました。黄金の聖三角体を、トライフォースといいます。トライフォースは、その力を受け継ぐ者が現れるのを、聖地で待っているのです。



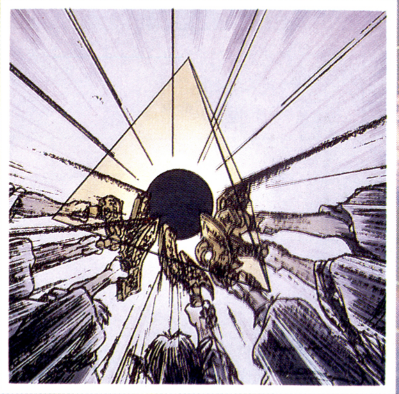
魔王（まおう）



　トライフォースにまつわる古い言い伝えが、ハイラルにあります。
「天下る何処かに黄金の力あり。触れそめし者の望み神に届かん」
　人々は黄金の力を、必死になって探しまわりました。しかし、その黄金の力・トライフォースを手に入れたのは、なんと盗賊団の首領ガノンドロフだったのです。まさにこの時、魔王ガノンは誕生したのでした。

ゼルダの伝説を楽しむのには、舞台となるハイラルの歴史ぐらい、知っていた方がいいぞ。知っていれば、きっとゲームも進めやすくなる！

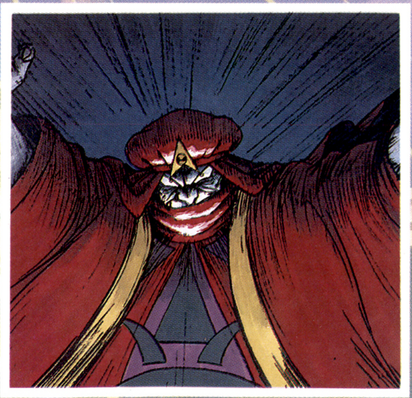
封印



魔王ガノンの邪気の影響は、ハイラルにもおよびました。そこでハイラル人は、神の御告げに従い、退魔の剣マスターソードを作り、魔王を封じようとしたのです。

しかしマスターソードは、真の勇者のみ使える剣。その勇者を見つける前に、ガノンの邪気が王宮に迫ってきました。やむをえず、王の命をうけた騎士団と賢者達が、命をはってその悪を封じたのです。

暗雲



賢者達が悪を封じた、封印戦争から数世紀。平和が続いてました。

しかしある年、原因不明の災いにおそわれたのです。魔法もきかず、封印も変化なく、人々は神に祈るしかありませんでした。

そこへ突然現れたアグニムという男が、不思議な魔法で災いを静めてしまったのです。アグニムは、英雄として城へ招かれましたが、これが新たな災いの始まりでした。

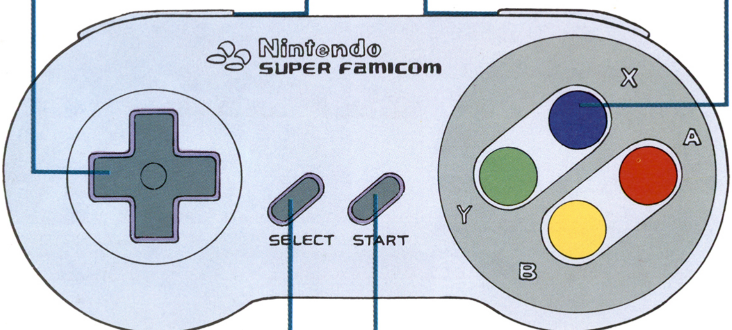
操作方法

ゲームをやるにあたっての、基本中の基本。なれるまでは、ちょっと面倒かもしれないけど、これを知らないと先へ進まないぞ。おぼえてしまえば、考えるより先に手が動く！

プレイヤーを歩かせたり、飛びおりさせたりします。カーソルの移動にも使用。

マップを見ている状態で、部分マップと全体マップを切りかえるときに使う。

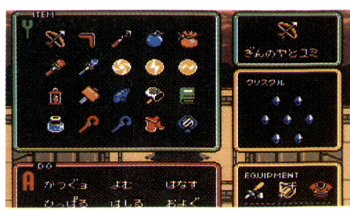
武器を使ったり人と話したりといった特殊な動作は、4つのボタンで行う。



ゲームを一時中断して、セーブをすることができます。セーブしてゲーム続行も可。

サブ画面に切りかえてYボタンで使うアイテムの選択や、装備のチェックなどをする。





どんな場所でもセーブできる、うれしい機能。ただしいったん終了になるので気をつけて。

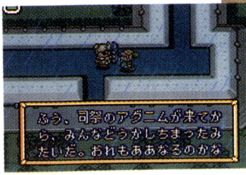
装備するアイテムを見たり選んだりするときに、使うボタン。自動的にポーズ状態になる。

Aボタン

もっとも頻繁に使うボタンだ。押しつづけると走る、話す、かつぐ、投げる、泳ぐ、読む、宝箱をあける、ひっぱるなどがある。

人と話す。話すときは正面から向き合うこと。





立て札などを読んだり持ち上げたりすることもできる。

Bボタン

基本的に剣を使うのは、このボタンだ。普通に押せば剣を振る。約2秒以上押しつづけてからはなすと、回転斬りができるのだ！

ふつうに押せば、正面方向に向かって剣を振る。





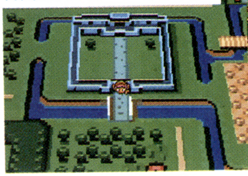
しばらく押し続けてから放せば、回転斬りができるぞ。

Xボタン

このボタンでマップを見れるのだ。1回押すと部分マップが、そして部分マップでもう一度押すと、全体マップが見れるぞ。

拡大マップ。どの方向へも自由にスクロールできる。



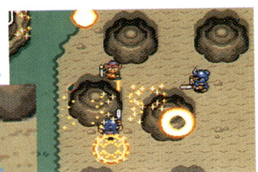


全体マップ。目的地が番号で表示される場合もあるぞ。

Yボタン

サブ画面で選んだアイテムを使うことができる。ただし魔法の力が必要なアイテムは、魔法の力の量がたりないと使えないぞ。

これはアイスロッド。強力な冷気で敵を凍らせるのだ。





こちらはボンバーのメダル。かなりの威力を持っている。

勇者、12のアクション！

ゲーム中、勇者はいろいろなアクションを見せてくれるぞ。ゲームをクリアするためには、このアクションを、使いこなさなくてはならない！　ここを見てしっかり、おぼえるのだ。

かつぐ、なげるⒶ

岩や壺などに近づいて、Ａボタンを押すと、かつぎあげることができる。その状態でＡボタンを押すと、かついだ物をなげられるぞ。敵にうまくぶつけられれば、大きなダメージをあたえられる！

でもはじめは、草や壺など軽い物しか持てないのだ。



押す⊕

ダンジョン内のブロックや石像を動かせるぞ。じゃま物は、どかせ！



泳ぐ⊕

主人公は、最初から泳げるわけではない。水かきを手に入れると、泳げるのだ。



宝箱をあけるⒶ

ダンジョンなどで見つけた宝箱。あけ方は正面にまわってＡボタンだ。



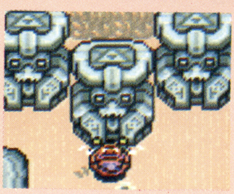
飛びおりる⊕

段差のある所で、障害がなければ、飛びおりることができるのだ。



つかむⒶ

物にむかって十字ボタンを押しながら、Ａボタンでつかむことができるぞ。さらにその状態で、十字ボタンを逆に入れると引っ張ることができるのだ！　引っ張れるものに限りがあるが、ダンジョン内のレバーや石像に試してみると、なにかあるかもしれないぞ。



走る（体あたり、ダッシュ斬り）Ⓐ

ペガサスの靴を手に入れると、走れるようになるのだ。これで木や壁などに体当りができる。体当りをすると、壁を壊したり、木をゆすって隠れた物を落としたりできるところもあるぞ。

また走っている最中は、剣を突き出している。走っていく線上にいる敵は、何匹いてもダメージをあたえられる。これがダッシュ斬りだ！



剣をふるⒷ

敵を倒すための、一番基本的な方法だ。マスターソードを手に入れて、体力が満タンの時に限り、剣を振るとビームがうち出せるのだ。



ムーンウォークⒷ

剣を突き出した状態で、移動することができるぞ。ダンジョン内、特に十字路などを少しでも安全に進むために、使うのだ。



人と話すⒶ

ゲームを進めるためには、情報を仕入れなければならない。村人などにあったら、必ず話を聞くように習慣をつけたほうがいいぞ。



文字を読むⒶ

立て札や石碑などを読むことができる。なかには古代文字で書かれた石碑などがある。これは、ムドラの書がないと、読むことができないぞ。



回転斬りⒷ

剣に力をためたあと、回転してまわりの敵を攻撃する。主人公の装備がまだ弱いときに、頼りになる技だ！

この技は普通に剣で切りつけるより、大きなダメージをあたえられるぞ。そのうえ回転して斬るので、まわりの敵すべてを攻撃できるのがうれしいね。

冒険のはじめのうちは、きっとこの技を使いまくることになるぞ。



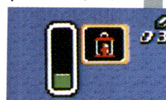
アイテム紹介

このゲームでは、いっぱいアイテムがでてくるぞ。せっかく手に入れたアイテムも、使い方がわからないのでは、宝のもちぐされ。アイテムの使い方をしっかりと覚えるのだ！



Yボタンで選んで自由に使えるアイテムは、全部で20種類。どれも冒険に役立つものばかりだ。

アイテムは、Yボタンで選んで使うものと、自動的に装備されるものがあるぞ。



装備したアイテムは、画面左上に表示されるぞ。

Yボタンで使うアイテム

装備をして、Yボタンで使える。お世話になるアイテムばかり。



カンテラ

暗い部屋を歩く時の必需品。燭台に火をつけることもできるぞ。





ブーメラン

敵を攻撃したり、離れたアイテムを取ったりできる便利なもの。





爆弾

敵をたおしたり、壁や岩を壊したり、幅広く使えるアイテムだ。





びん

中にいろいろと入れておける便利なびん。4つまで持てるぞ。

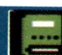




虫取りアミ

このアミでハチや妖精をつかまえられる。村の子供から借りれるぞ。





ムドラの書

これでハイラルの古代文字で書かれた石碑を、読むことができる。



弓
遠く離れた敵も攻撃できる武器だ。矢が無いと使えないぞ。



きのこ
これで、魔法の粉を作ってもらえる。迷いの森をさがすのだ。



魔法の粉
いろいろな効果のある粉。敵や草木などに試してみよう。



マジカルミラー
闇から光の世界へ戻れる鏡。ダンジョン内で使うと入口まで戻れる。



マジックハンマー
杭や障害物をつぶして通れるようにするぞ。武器にも使えるのだ。



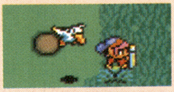
フックショット
宝箱やブロックにひっかけて、穴をこえることができるぞ。



シャベル
見ての通り、地面を掘るための道具。闇の世界の森で手に入るぞ。



オカリナ
ふくと鳥がやってきて、光の世界の8つの場所に運んでくれる。



アイスロッド
冷気を出す杖。これで攻撃された敵は、動けなくなってしまう！



ファイアロッド
炎を出す杖。敵に攻撃するほか、燭台に火をつけることもできる。



ソマリアの杖
ブロックを作ることができる。ある場所では、床も作り出す。



バイラの杖
光のバリアをはれる杖。魔法の力を消費するので長時間は使えないぞ。



魔法のメダル ボンバー
炎の魔法を使えるメダル。画面上すべての敵にダメージをあたえる。



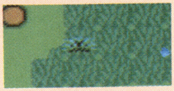
魔法のメダル エーテル
冷気の魔法が使えるメダル。画面上のすべての敵を凍らせるぞ！



魔法のメダル シェイク
これがあると、地震をおこせる。画面上の敵が変身することも…。



マジックマント
このマントを使うと、姿を消すことができる。でも攻撃はできるぞ！



自動装備するアイテム

剣、盾、服など身につけるアイテムは、自動的に装備されるぞ。

剣

最初に手に入る武器だ。威力が弱いのを、技でカバーするのだ！



マスターソード

鍛治屋さんにきたえてもらったりして、レベルアップしていくぞ！



たて

剣といっしょに、おじさんからもらうものだ。防御力は強くないぞ。



マジックシールド

たてよりも強く、火の球をふせげるのだ。女神様がくれるぞ。



ミラーシールド

表面が鏡でできている盾だ。レーザーをはねかえせるぞ。



ペガサスの靴

この靴をはくと走れるようになる。ダッシュ斬りが使えるぞ！



服

主人公がはじめから身につけているアイテム。防御力はすごく弱い。



青い服

青い服になると防御力も高くなるぞ。受けるダメージは服の半分だ。



赤い服

防御力が最高の服。この服が手に入れば、冒険も楽になってくるぞ。



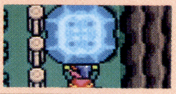
水かき

これを身につけると、水の深い所も泳いで通ることができるのだ。



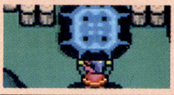
パワーグラブ

いままで持てなかった大きな石も、これをはめれば持てるぞ。



パワフルグラブ

パワーグラブより力のでる手袋だ。黒い石も持つことができる！



ムーンパール

闇の世界へ行くと、姿を変えられてしまうぞ。それを防ぐのがこれ！



ハート

かけらを４つか、器が１つで体力のハートが１つ増えるぞ。



フィールドで手に入るアイテム

草の中や、壺の下などに隠されているぞ。あちこち探してみて。

ハート

体力のハートを、1つ回復する。敵を倒してもでてくる。



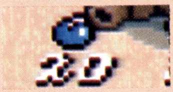
魔法の壺

魔法の力を回復してくれるアイテム。大きいのと小さいのがある。



爆弾

敵を倒すばかりか、壁を壊すこともできる、重宝なアイテム。



矢

敵や障害物にあたるまで、飛んでいく。持てる数に限りがある。



ルピー

ハイラルで使われているお金。緑が1ルピー、青が5ルピー、赤が20ルピーだ。もてる量は、999ルピーまで。それ以上はもてないぞ。



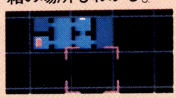


ダンジョン用アイテム

ダンジョン内では、これがないと困ってしまうぞ！

マップ

ダンジョン内のマップを見れるぞ。大きな宝箱の場所もわかる。



コンパス

これがあると、ボスの位置がマップ上にドクロで表示される。



大きな鍵

小さな鍵であけられなかった扉や宝箱を、あけることができる。



アイテムの上手な使い方

このゲームのアイテムには、どれも意外な使い道が隠されている。ここで紹介した以外にも、ビックリするような使い方があるかも……。新しいアイテムを手にいれたら、いろんなことに試してみよう。

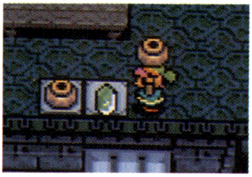


バイラの杖で出したエネルギーブロックをさらに杖でたたくと、ブロックがはじけるぞ。

ゼルダの伝説一口メモ

壺や草からアイテム！

家などで見かける壺やフィールドで見かける草の下には、たまにアイテムが隠されていることがある。ハートやルピー、爆弾や矢、ときには妖精がいることも。アイテムを探してまわるのも、このゲームの楽しみのひとつといっていいだろう。



オッ！壺の下にルピー発見。ラッキー！



村の中ではルピーがたくさん見つかるぞ。



ハイラル

光(ひかり)の世界(せかい)

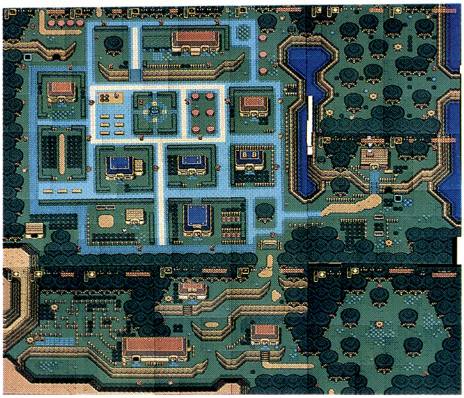


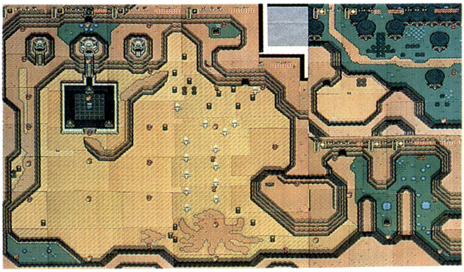
ハイラル 光の世界

全マップ

緑ゆたかなハイラル本来の姿、それが光の世界。人々が平和に暮らしている、山に囲まれた小国だ。

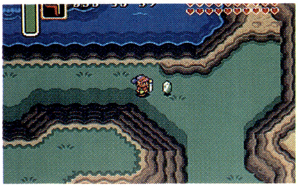


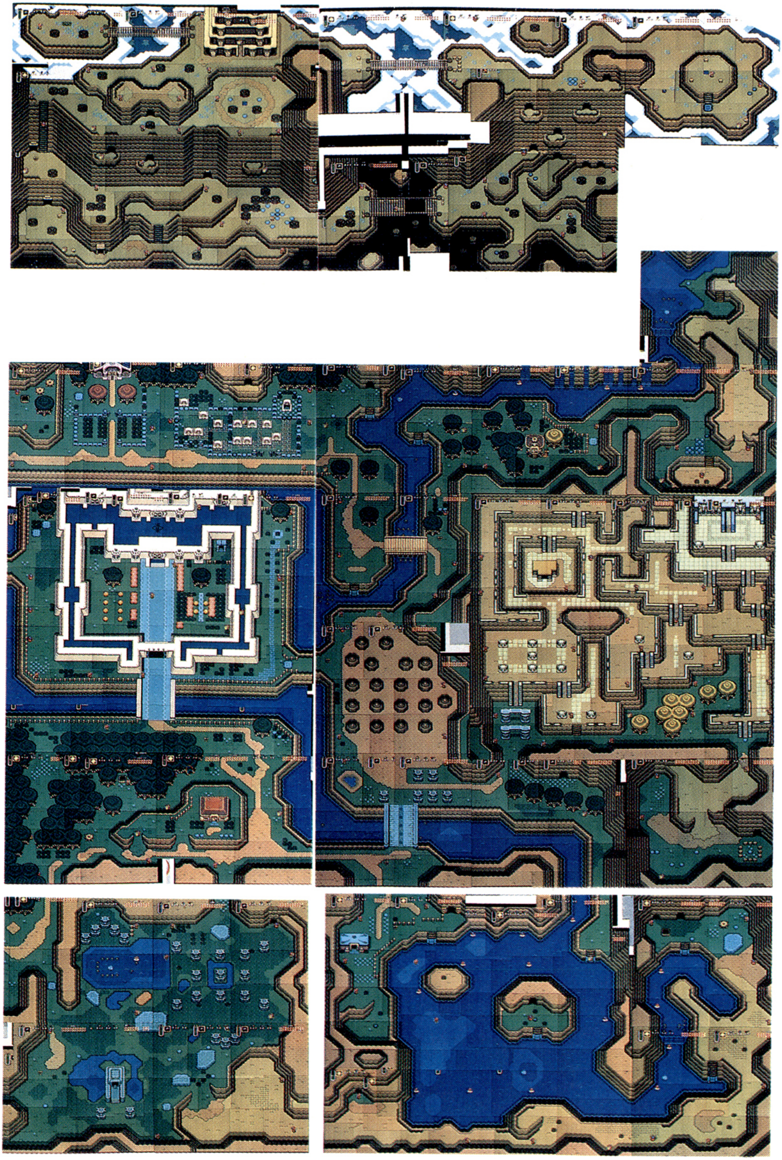








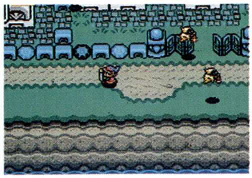




ゼルダの伝説一口メモ

光の世界、ってなんだ？

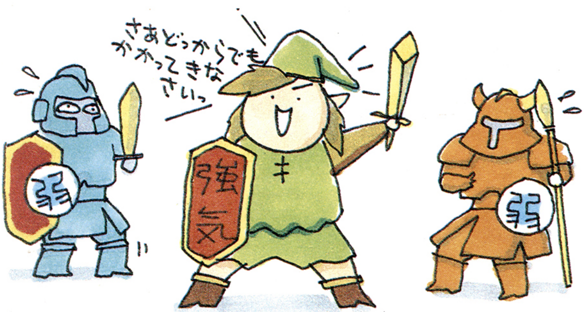
ゲーム前半の舞台、光の世界では、出てくるモンスターは動物や普通の兵士が多い。当然、それほど強くはないので、迷宮の中はともかく、フィールドで苦戦することはほとんどないだろう。景色も明るいし、ほんとに光の世界って感じだ。



光の世界は、緑が多いし水の流れもキレイだ。

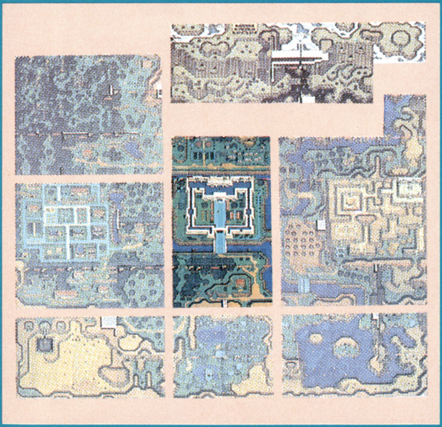


オカリナが使えるのは光の世界だけだぞ。

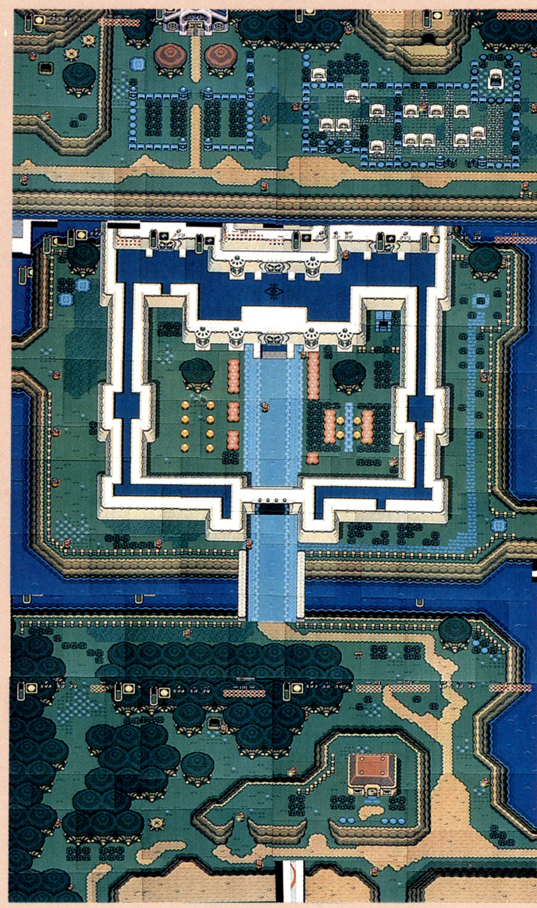


ハイラル城周辺

嵐の晩、少年の心に、少女からのメッセージが届く。それは彼を冒険にいざなう言葉。闇の向こうに彼女がいる！



ハイラル城周辺マップ



自分の家

①冒険の出発点

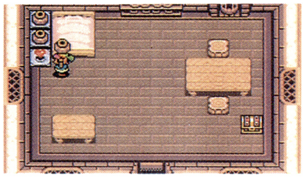
冒険のはじまりは自分の家から。ゼルダ姫のメッセージはちゃんと聞いたかな？　家の中の宝箱を調べたら、いざ冒険に出発だ。まずはメッセージにしたがって、ハイラル城をめざして進もう。



こんな夜ふけに、おじさんはどこへ……？

②無限ハート回復

自分の家のベッドの横には、壺が３つおいてある。中身は体力回復のハートだ。ここは、何度でもハートを取れるありがたい場所なのだ。少しでも傷ついたら、迷わず自分の家に帰ってこよう！



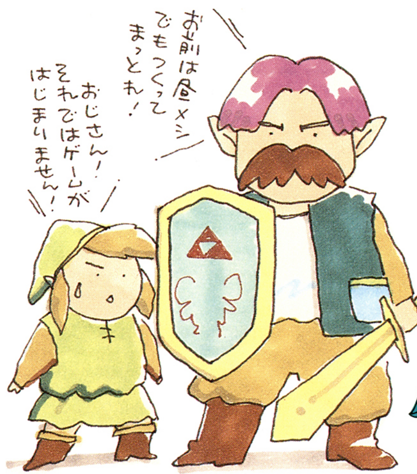
家に帰れば、いつでもハートが手に入るのだ。

③あやしい岩

お城から東に向かう道は、巨大な石でふさがれている。この石は、パワーグラブというをアイテムを手に入れればどけることができるぞ。それまでは、不便だけど回り道をするしかないのだ。



体当りでもすれば、崩れそうな岩だけど。



ハイラル城

①ヘンな見張り兵

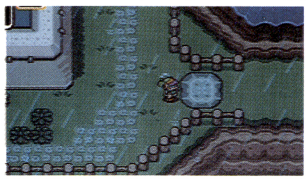
ゲームが始まったら、城にいく前に家の近くを歩いてみよう。兵士たちが見張りに立っているはず。ちょっと怖いけど話してみると…。なんと、操作のことなどをこまかく教えてくれるのだ。



何だかよくわからないしかられ方だな……。

②入口はどこに

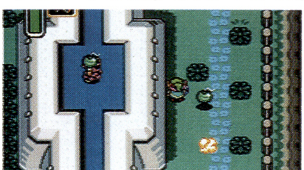
城までは来たけれど、もちろん入口には門番がいて、中には入れてくれない。でも、だいじょうぶ。城の周りを歩いていると、またゼルダ姫のメッセージだ。城への抜け道のヒントがもらえるぞ。



パワーグラブを取るまではここは通行不能だ。

③頭上注意

抜け道は城の周辺にあるらしい。しかし、あまりいつまでもウロウロしていると、いきなり頭上から爆弾を投げつけられる。城の塀の上では、爆弾兵士が主人公をねらっているのだ。気をつけろ。



相手が塀の上では反撃不可能だ。逃げろ！

④草をどけろ

ただウロウロしているだけでは抜け道は見つからない。自分から働きかけないとだめなのだ。とはいっても、主人公にできるのは、草をひっこぬくことぐらい。気長にひとつずつひっこぬいていこう。



とりあえず、周囲の草を取っていってみるか。

教会・墓地

❶タダで回復

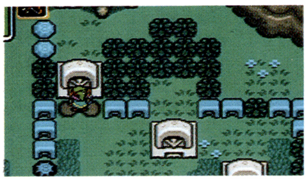
体力が減って危なくなったら、教会に隠れているゼルダ姫と神父さんに会いにいこう。彼らに会って話を聞くと、同時に体力も回復してくれるのだ。もちろん料金はタダ。どんどんお世話になろう。



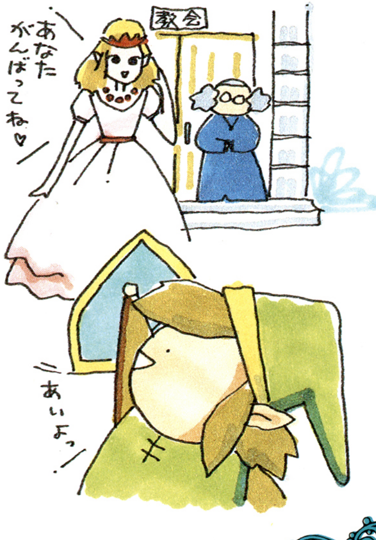
この声援だけで、体力がフル回復なのだ。

❷墓石の秘密

教会の近くには墓地がある。あちこちに並んだ墓石が、なにやら意味ありげに見える。そう、じつはこの中に、押して動かせる石があるのだ。パワーグラブを手に入れたらぜひきてみよう。

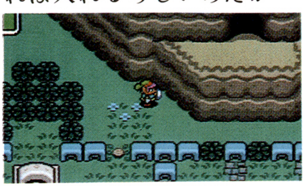


墓地には何か秘密がありそうなんだけど……。



❸ナゾの洞窟

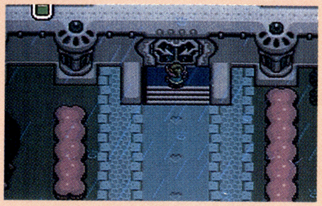
墓地の裏には、奇妙な洞窟がある。崖の途中の岩だなにあるのだが、下から登る道がないのだ。ほかの洞窟の出口専用の穴でもない。闇の世界との関係をうまく利用すれば入れるらしいのだが……。



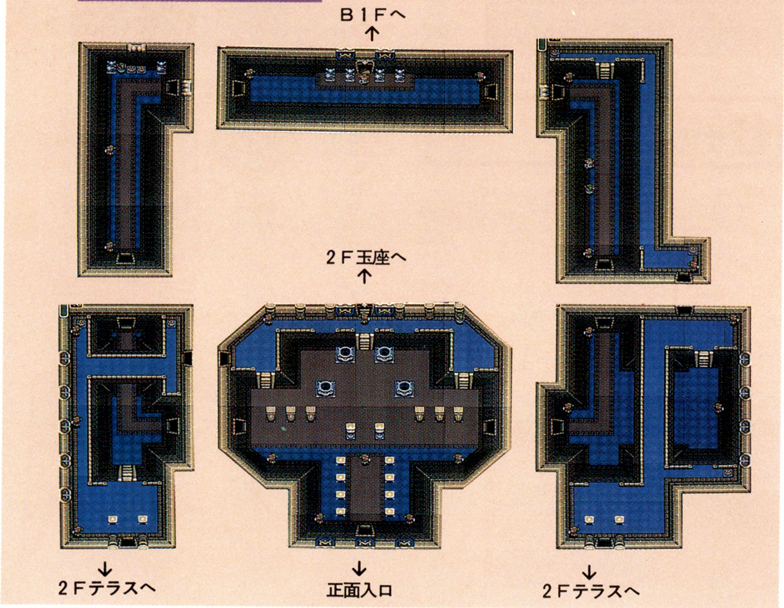
どうやって登れとゆーのだ！ こんな場所に。

ハイラル城内部マップ

穴に飛びこむと、そこはハイラル城の中庭につづく地下通路だ。どうやら城の兵士たちは、何者かに操られているらしい。問答無用で攻撃してくるぞ、油断するな！



1F



ハイラル城マップパート1

ゼルダ姫を救出せよ！

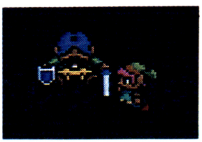
ハイリアの中心にあるこの城には、以後も何度か来なければならないけど、今回はまずゼルダ姫を助け出すのが目的だ。道に迷ったら、ゼルダ姫の声が励ましてくれるぞ。何がなんでもゼルダ姫を助け出すのだ！



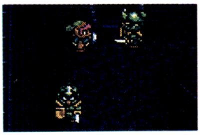
1F

隠し通路でおじさんに剣と盾をもらったら、まっすぐ城に入ろう。中にはワナがいっぱいだ。

主人公が入るとしまる扉や、鍵がないと進めない所とか。しかし、たいてい部屋の敵を全部たおすと、ワナは解けるのだ。1階にはワナはない。が、敵が多いのと、階段をのぼって奥の壺をチェックしたりするのが少しめんどくさいかも。しかし先は長いことだし、ちゃんとアイテムはとっておこう。奥の階段にむかって走れ！

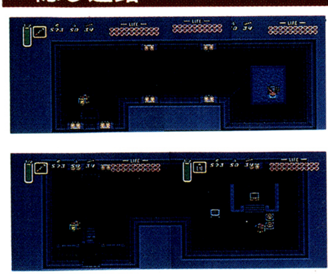


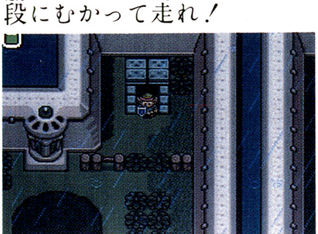
城の抜け道におじさんが。



抜け道には兵士がいるぞ。

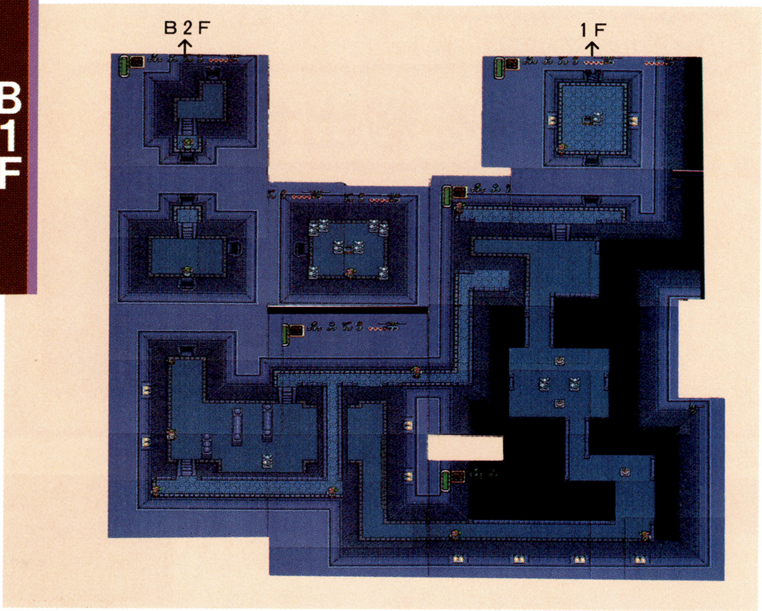
隠し通路



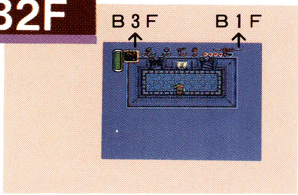


城の中庭に出たぞ。とりあえず、潜入は成功だ！

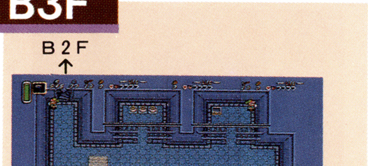
B1F

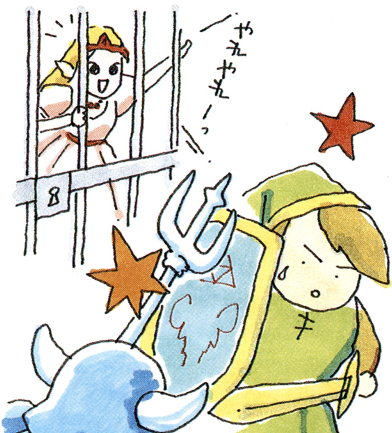


B2F



B3F

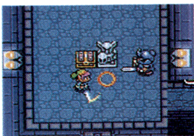




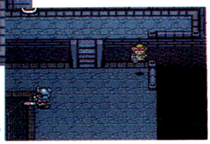
B1F

階段をおりた部屋の宝箱には、城を攻略する上でとても重要なアイテムが入っている、必ず取ろう。この階ではブーメランも手に入るぞ。すみずみまでよくさがそう。

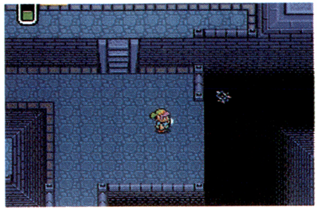
ブーメランを使うと、敵をマヒさせられるのだ。動けないうちにやっつけろ。このへんの敵は剣で切らなくてもツボをぶつけて倒せる。あと、下の床が見えない場所では、絶対落ちないようにすること。落ちるとかなり大きいダメージをくらうぞ。



かんたんには宝箱は取らせてくれないぞ。



段差のあるところは飛び降りられるのだ。



手強い敵はつき落とせ。落ち方がどこかカワイイのだ。



だんだん敵の攻撃がはげしくなるぞ。油断するな。

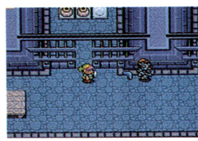
B2F・B3F

2階の通路を抜けて3階に。この地下3階が、めざす地下牢のある部屋だ。手前の牢は開いていて、中には壺がいくつか。姫がいるのは奥の牢だ。ここの牢番である鉄球兵士は強敵、ブーメランや壺をうまく使おう。手前の牢の近くまでおびき寄せてからブーメランでマヒさせ、切りつけるか壺をぶつけるのだ。



となりの牢にはハートが。壺は武器にもなるぞ。

牢番を倒せば鍵が手にはいり、ゼルダ姫を救出できるぞ。宝箱も忘れずにね。



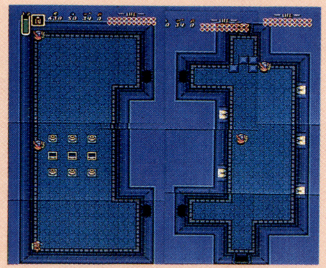
ブーメランがあれば、さっそく使ってみよう。



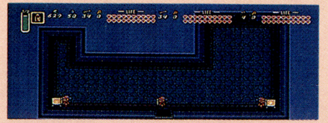
どうにか、ゼルダ姫救出に成功！　あとは、ここから脱出するだけだ。彼女の話をよく聞こう。

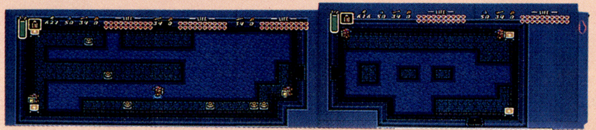
B1F

1FⒷ
↑



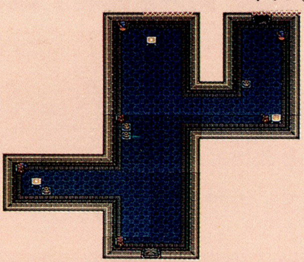


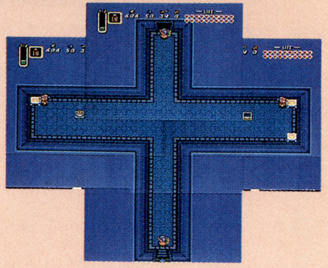




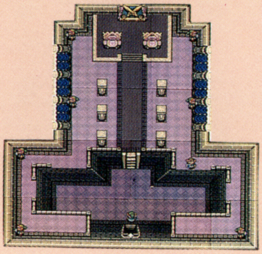
2F

↑1FⒶ





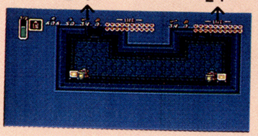
1FⒶ
↓



↓
1F広間

1FA

B1F ↑ 2F ↑



B2F

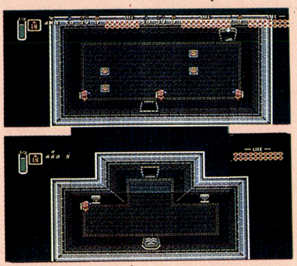
秘密のぬけ道

ゼルダ姫は秘密のぬけ道を知っているらしい。とにかく1階ホールに行こう。入口のあった所だ。

そこから2階に登り、姫の言うとおりにすれば、ほら、ぬけ道だ。

1FB

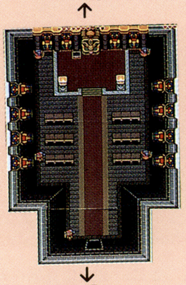
B1F ↑



↓ 教会

1F Ⓑ ↑

教会



↓ 正面入口

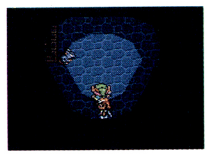


まずは、1階フロアを目指すのだ。

この部屋は行き止まりのはずだが……？

カンテラを使え

ぬけ道はまっ暗。ここで以前手にいれたカンテラの出番だ。まずやることは、左の奥の灯籠に火をつけること。カンテラはMPを消費するし、自分のまわりしか見えないのだ。大事なアイテムを見おとしやすいし、うるさいネズミもいるからね。



地下道にはネズミやヘビがいっぱい。気をつけろ。



カンテラで灯籠に火をつければ、部屋の中が明るくなる。これで出口もすぐ見つかるぞ。

B1F

カギが見つからない？

途中に鍵のかかった扉がある。ここの鍵は敵が持っているらしい。かたっぱしからやっつけろ！



宝箱は全部あけたのに、カギがない。どうすりゃいいんだ！



敵がカギを持っている場合もあるのだ。とにかくやっつけろ。

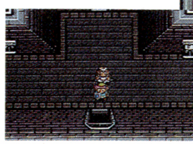
1F

二者択一

最後の難関は、２つのスイッチだ。正解のほうに行くと姫がしゃべってくれるぞ。まちがえるな！



スイッチをまちがえると、天井からヘビの大群が落ちてくる。



スイッチを間違わなければ、教会への扉が開くぞ。

教　会

使命をおびて冒険に出発！

どうにか教会にたどりついたと思ったら、ゼルダ姫からアグニム退治を頼まれる。神父さんが言うには、アグニムには何か魔物が取りついているらしいのだ。やつを倒すには伝説の剣マスターソードが必要とのこと。しかし、マスターソードのありかを知っているのは７賢者の子孫の長老だけなのだ。



神父さんの話を聞いて、長老を探しにいこう。

神父さんが地図に印をつけてくれる。まずは長老に会いに行くのだ。あと、宝箱も忘れずに取ろう。貴重なアイテムが入っているぞ。



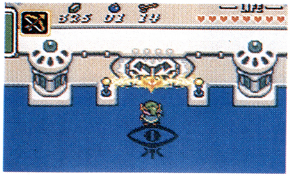
ゼルダ姫は教会に残ることに。２人に見送られて、いざ出発。本当の冒険はこれからなのだ！

ハイラル城マップパートⅡ・マスターソードを手に入れたら

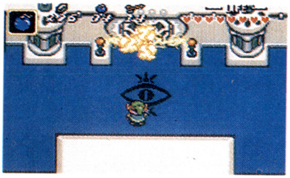
結界の向こう側

謎の結界

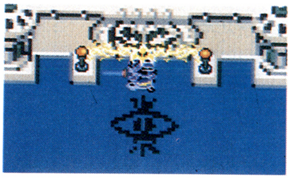
城の２階のテラスにある扉には、爆弾も剣も効かない結界が張られている。最上階へは、この扉を通らないといけないのだが……。



もちろん弓やブーメランもだめ。ダッシュで体当りしてみたら……。



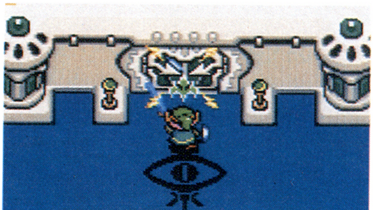
爆弾を使っても、ビクともしないぞ。普通の手段ではダメみたい。



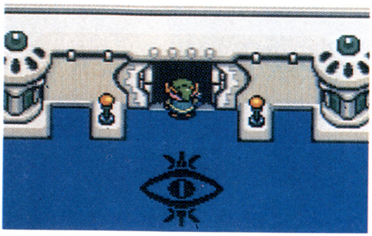
ビリビリビリッ！見事に感電して、ダメージを受けてしまった。

さらわれたゼルダ姫は結界の奥に！

マスターソードを手にいれた主人公。この剣なら扉の結界を破れるはずだ。しかし、その時ふたたびゼルダのメッセージが……。彼女はアグニムにさらわれ、城の７階に捕まってしまったのだ！

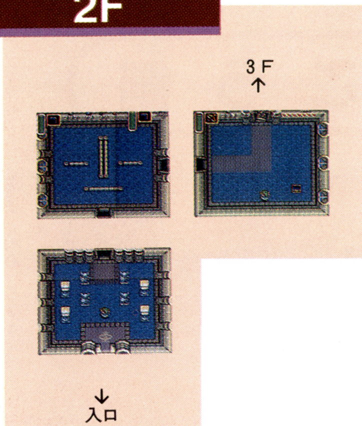


この結界を破るには、マスターソードが必要なのだ。ソードを手にいれたら、再度アタック！

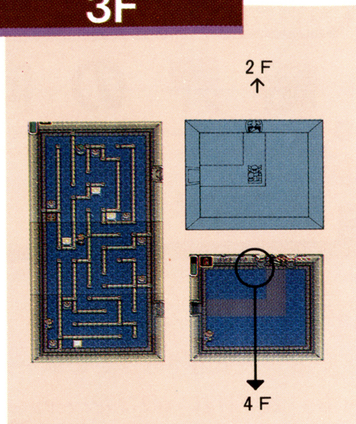


見事、結界が破れたぞ。これで、ハイラル城の２階から上に進むことができるのだ。

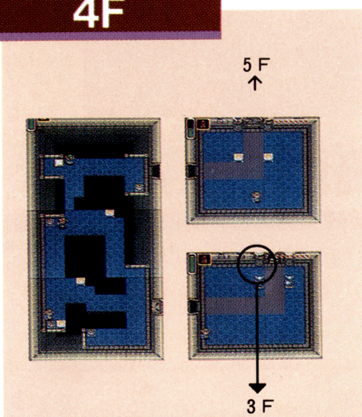
2F



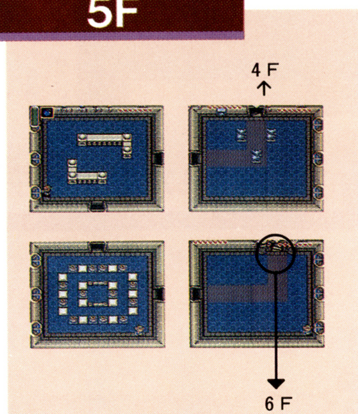
3F



4F



5F





2F

マスターソードで結界をやぶると、モンスターだらけの塔の２階だ。当然、ライフゲージは満タンにしてくるべし。マスターソードのビームで敵をなぎ倒せ！

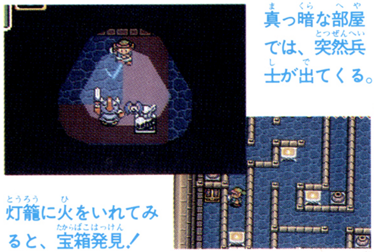


いよいよ城の上階へ。強敵が多いぞ。

鉄球兵士はカタイ。離れてビームで戦え。

3F

このフロアには真っ暗な部屋がいくつかある。カンテラの光ですばやく敵を見つけよう。２番目の部屋は、すぐに灯籠に火をつけ、部屋を明るくして宝箱をあけよう。



真っ暗な部屋では、突然兵士が出てくる。

灯籠に火をいれてみると、宝箱発見！

4F

このフロアも闇の中だ。灯籠を見つけたら、すぐ点火すること。５階への階段のカギは兵隊がもっているぞ。壺にはハートや爆弾が入っている、取り逃すな！

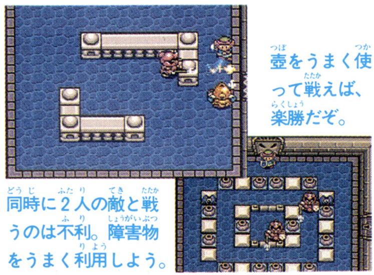


足場が悪い場所では、ビームか弓を使え。

手間取ると、灯籠の火が消えちゃうよ。

5F

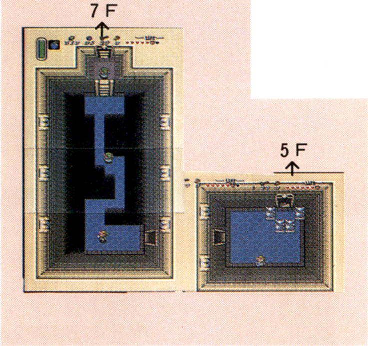
このフロアにはサハスラーラの言葉が聞ける場所がある。必ず聞いておこう。強敵は鉄球兵士。ライフが満タンでない場合は、離れた場所から弓矢で攻撃しよう。



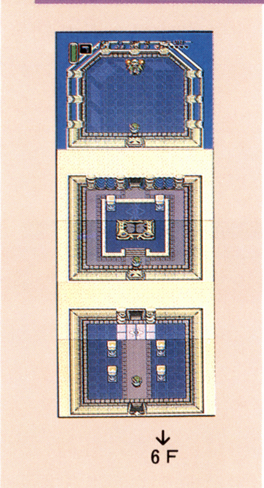
壺をうまく使って戦えば、楽勝だぞ。

同時に２人の敵と戦うのは不利。障害物をうまく利用しよう。

6F



7F



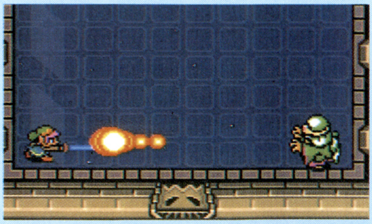
対決！悪の司祭アグニム!!

ゼルダ姫をイケニエにささげると、アグニムもどこかに消えてしまう。でもあわてるな。やつの消えた場所をよく調べれば道は開けるぞ。そしていよいよアグニムとの戦いだ。こいつは3種類



アグニムが消えた奥のカーテンを調べてみると……。

砕け散る光線は、よけるしかないのだ。



長老の助言を思い出せ！　敵の力をうまく利用して、逆に敵にダメージを与えるのだ。

6F

6階の入口は石像でふさがれている。一瞬あせるかもしれないけど、仕掛けはすぐにわかるはず。この辺になると、敵もサスガに強い。体力には気をつけよう。


道がふさがっているぞ。どれか動く像があるはずだ。


一歩ふみはずせば、奈落の底へ一直線だ。慎重にね。

7F

ついに最上階。しかし、ゼルダ姫をイケニエにする儀式はすでに始まっていた。飛び込んだ主人公の目の前で、ゼルダはどことも知れぬ空間にのみ込まれてしまう！


ついに最上階に着いたぞ。もう一度装備をチェックだ。

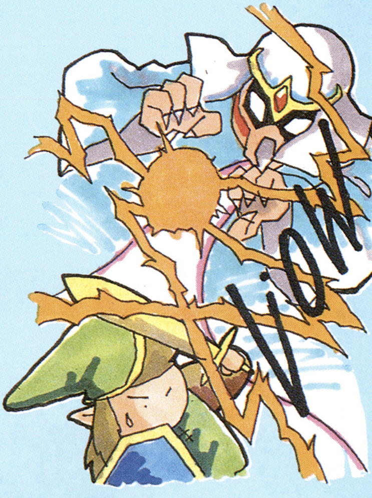

ああっ！　ゼルダ姫が。チクショー、一歩おそかったか。

の光線で攻撃してくる。そのうちのひとつは、剣ではじき返せるぞ。

アグニムを倒すと、主人公は強制的にワープさせられる。そこは、通常世界の裏側、闇の世界。この世界のどこかにゼルダ姫が……？



悪戦苦闘の末に、なんとかアグニムを倒したのはいいけれど……。ここはいったいどこだ？

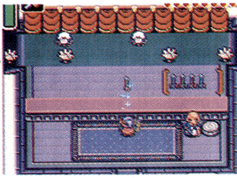


ゼルダの伝説一口メモ

チャンスはお店に!

このゲームではいろんな店でゲームを楽しめる。

中でもおもしろいのがまとあて屋。20ルピーで矢を５本撃てるのだが、１本当たれば４ルピー、２本目は８ルピー、３本目は16ルピーと、賞金が上がっていくのだ。全部命中すれば大もうけだぞ。



命中すると、オヤジが太鼓を叩いてくれるぞ。

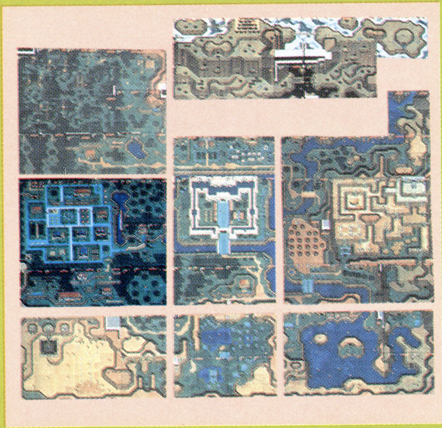


一度にあけられるのは3つまでなのだ。



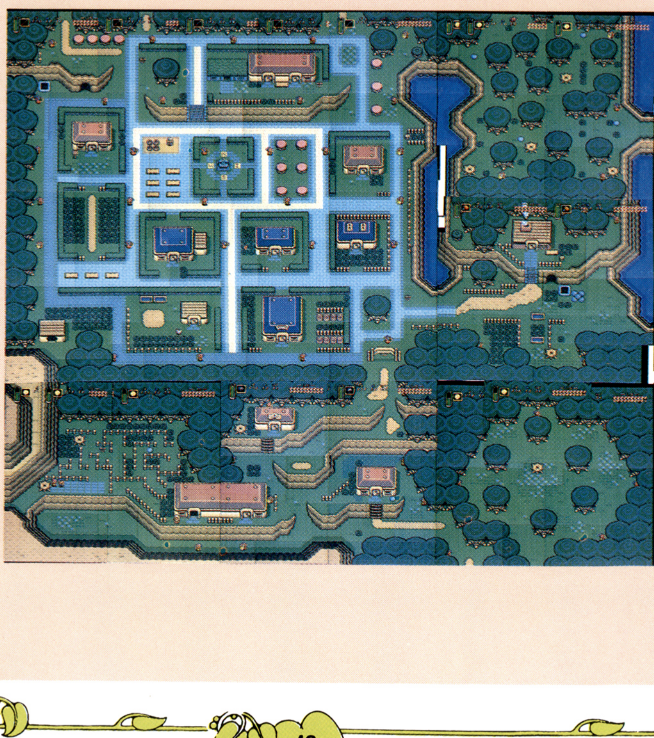
カカリコ村周辺

少年は新たな、そして終わりの知れない旅に備えて、その村を訪れた。なじみの場所も、今日だけは新鮮に見えた。



カカリコ村全マップ

ここは、光の世界で唯一の村。情報を集めたり、ものを買ったりできる、重要な場場だ。いろんなところにハートやルピーが隠されていて、冒険のベース基地としてかなりお世話になるだろう。これから書いてあることをよく読んで、村での活動に役立てて欲しい。



① 主人公はおたずね者

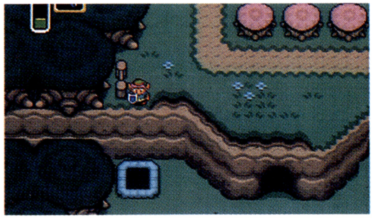
村に入ると、あちこちに立て札が。主人公はゼルダ姫を誘拐しただって!? なんと主人公は犯罪者にされてしまっているのだ。



なに、おたずね者だって!? アグニムのしわざにちがいない。村の中もおちおち歩けないぞ。

② 井戸

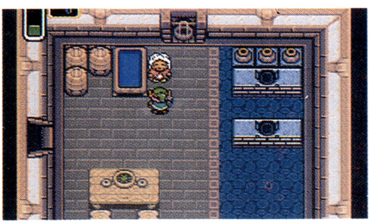
長老の家から左に歩いていくと洞窟と井戸がある。ふつうなら入れないはずだけれど、じつはある場所からとびおりると……。



井戸の上からジャーンプ！ 最初はちょっと怖いけど、ダメージはくわないから安心してね。

③ 長老の家

立て札の立っている家が長老の家だ。でも長老はお出かけで、おばあさんがおるす番。とりあえず、おばあさんの話を聞いておこう。



えー、留守なの？ ガッカリ。でも、このおばあさんの話も、聞いておいた方がいいぞ。

④ 盗賊のかくれが

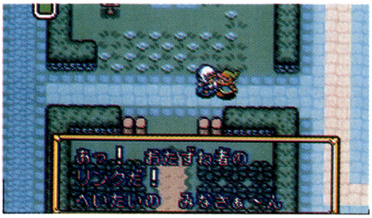
長老の家のとなりの、草ボウボウのみすぼらしい家。じつはむかし盗賊がすんでいた家なのだ。どこかに宝ぐらいあるかも……。



フムフム、盗賊の隠れ家とはねえ。ちょっと探検してみようかな。

⑤密告に注意！

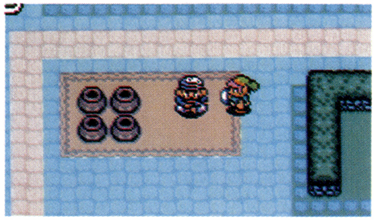
村の人はみんな親切だけど、何人かの人たちは、立て札を信じて兵隊をよんでしまう。でも来る兵士は1人だけ、落ちついて倒そう。



ちがうんだよー、ボクの話を聞いてくれよー。と叫んでいると、兵士がつかまえにくるのだ。

⑥ビン売りおじさん

広場のわきで商いをしているおじさん。実は、すごく貴重なアイテムを100ルピーで売っているのだ。有り金はたいて買っておこう。



何を売ってるのかと思ったら、ビンだって。あとで役に立つから、とりあえず買っておこう。

⑦ニワトリやしきのナゾ

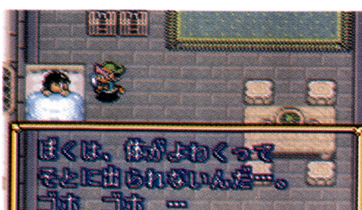
親切なお掃除おばさんの家は、よく見てみると、家の外観と部屋の形が少しちがっている。どうやら、何か秘密がありそうだぞ。



あやしいと思って中に入ったら、ニワトリだらけ。なんだこりゃ？

⑧病気の子供のプレゼント

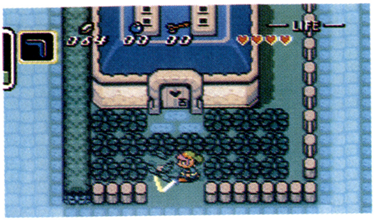
村の中に、病気がちの子供がひとりで寝ている家がある。話しかけると、元気になったら使うつもりの虫取りあみを貸してくれるぞ。



この少年は、虫取りあみを貸してくれるのだ。早く元気になるように、しっかり寝るのだ！

⑨入りにくい家

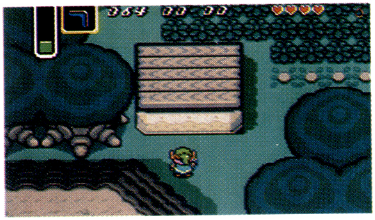
草で入口をふさがれた家。めんどうくさがらず入ってみよう。おじさんはヒントを教えてくれるし、草の中にはルピーもあるかも？



いついっても草で玄関がふさがっている。たまには掃除しなさいよ、掃除を。まったくモウ。

⑩入口のない小屋

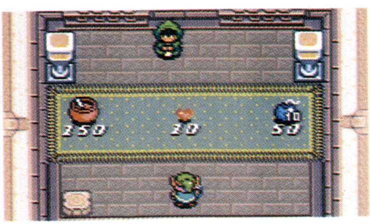
村の西北の端にある入口のない小屋。じつはこの中には壺がいっぱいあるのだ。入口がなければ自分で作ってしまえ。ドカーンとね。



入口がないとなると、よけいに入りたくなってしまうもの。かくなる上は強行手段で……。

⑪お買物はこちら

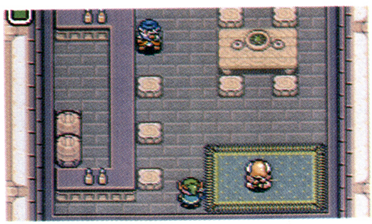
村の雑貨屋さんにあるのは、体力回復薬と爆弾。なかなか思うように補給できない爆弾を買える、貴重な場所なのだ。



村には雑貨屋もあるぞ。売ってるものは写真の3点。ルピーがたまればよってみよう。

⑫酒場で情報収集

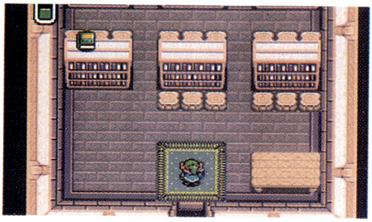
酒場も情報収集の場所だ。入口そばのおじいさんが重要な情報をくれる。カウンターの向こうには、貴重なアイテムも隠されているぞ。



昼間から酒場にいるなんて、大人は気楽でいいなあ。まったく。

⑬ 書の家

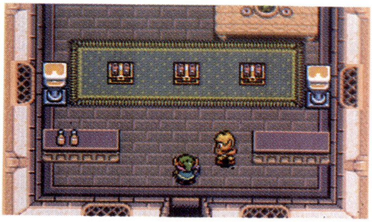
村の南に、本棚がたくさんならんだ家がある。ここが書の家だ。よく見ると本が１冊、棚の上にのっている。これがムドラの書だ！



あんなところに、なにやらあやしげな本が！
本はちゃんと本棚に入れて整理しましょう。

⑭ 一発勝負で大モウケ

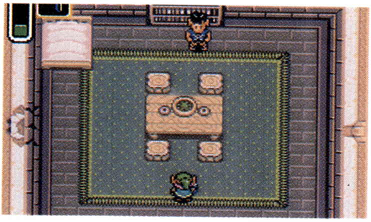
あてもの屋では、20ルピーで３つの宝箱のうち１つをあけられる。大もうけか大損か、男だったら(女の子でも)勝負するしかない!?



あてもの屋では、ときたまスゴイものが出ることがあるぞ。ちょくちょく来たいね。

⑮ 仲直りのヒケツは？

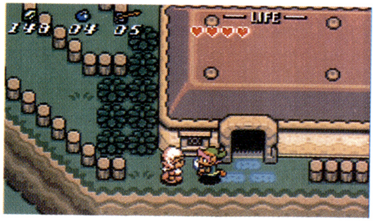
ケンカのすえに部屋の通路をふさいでしまった兄弟。仲直りに協力してあげると、これまで行けなかった場所に行けるようになるぞ。



通路までふさいじゃうなんて。でも通路が開けば仲直りするかも。

⑯ ダッシュでいこう！

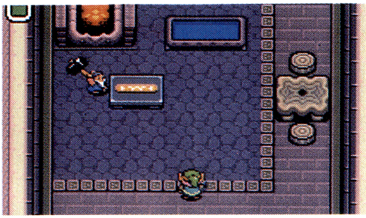
ここで、15秒以内に迷路を抜けるとハートのかけらをくれるのだ。ペガサスのくつを手にいれてから なら、確実にクリアできるぞ。



フィールドアスレチックみたいなものかな？
がんばってハートのかけらを手に入れるぞ！

⑰かじ屋

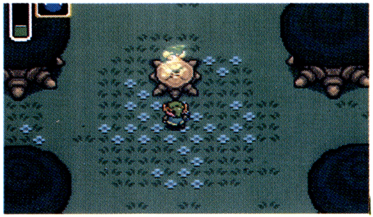
村のかじ屋さんは、相棒が行方不明で仕事ができない。相棒さえ帰ってくれれば、主人公の剣を鍛えてくれるというのだけど……。



1人じゃ、大きな剣をきたえることはできないよね。はやく相棒を探してあげよう。

⑱動物の森

動物の森の奥には、不思議な少年がいる。動物たちに笛を聞かせているのだが、人が近づくと消えてしまうのだ。何者なのだろう？



近づいて話しかけようとすると、アレレ、ふわりと消えてしまったぞ。どうなってるんだろう。

⑲快速おじさん

主人公が近づくとダッシュで逃げちゃう変なおじさん。彼と話すといいことがおこるぞ。ペガサスのくつをもらったら会いにこよう。



正面からせまっても、後向きでどんどん走っていってしまう。こちらもダッシュだ。



ゼルダの伝説一口メモ

ビンの中には何がある？

このゲームで主人公は4つのビンを持つことができる（買えるのはカカリコ村の1つだけで、あとは見つけたりもらったりする）。ビンがあれば薬も買えるし、あみで捕まえた妖精やハチを入れておくこともできる。なるべく早く手に入れよう。



虫取りあみでつかまえたハチはビンに入れろ。

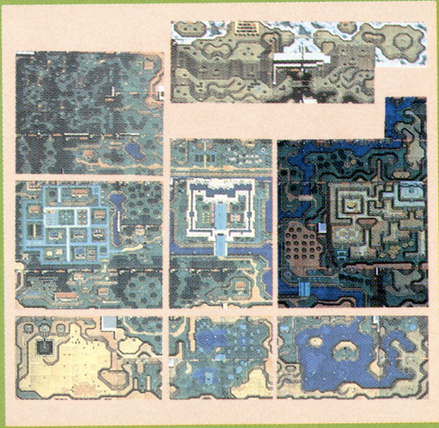


このように、クスリや妖精も入れておけるぞ。



東の神殿周辺

少年は神殿に向かった。彼の祖国を救うために。そして彼の心に燃えあがる、不思議な思いの正体を見極めるために。



東の神殿周辺マップ



東の神殿

① 一味ちがうモンスター

神殿の周囲のモンスターは、これまでの兵士たちなんかとは、一味ちがうぞ。耐久力や攻撃力もアップしている。特にアモスの耐久力は石並だ。こいつとはなるべく戦闘はさけよう。



こいつらは段差や階段は通れないのだ。

② サハスラーラに会え

長老のサハスラーラは、神殿の西にある小さな建物にいる。彼はマスターソードを手に入れるために、主人公がしなければならないことを教えてくれるぞ。本格的な戦いは、ここからなのだ。



長老サハスラーラのありがたいお言葉を聞け。



神殿の北側

①穴は出口専用

川のそばの洞窟は中に扉があるが、これがどうやっても開かない。それもそのはず、ここは出口専用の洞窟なのだ。奥には妖精の泉があるけれど、入口は別のところ。近くの草の下に隠されているぞ。



お、洞窟だ。と思って中に入ってみると……。

②パワーグラブでGO！

橋のたもとの北へむかう道は、石でふさがれて通ることができない。しかし、魔法屋やゾーラの巣にいくには、この道を通らなければならないのだ。パワーグラブを手に入れて石をどかしてしまえ！



石でもなんでも、ガンガン持ち上げてしまえ。

③ベンリな魔法屋

川の上流にある魔法屋では、体力回復、魔法回復、体力＆魔法回復といった３種類の薬を売っているのだ。しかも、いくたびに体力回復の薬を飲ませてくれるぞ。まさに、サービス満点の店なのだ。



魔法のクスリは、後半とくによく使うぞ。

④魔法のキノコ募集中

魔法屋の入口で薬を作っている老婆は、魔法のキノコを持ってくれば何か作ってくれるらしいぞ。しかし、かんじんのキノコがなければ話にならない。キノコを手に入れたら、もう一度きてみよう。

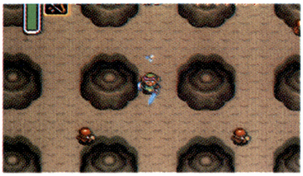


年中無休で、クスリを作り続けるおばあさん。

神殿の南側

❶ダッシュでGO！

橋をわたって下にいくと、岩のならんだ原っぱにでる。ここは、オクタロックをはじめとした強敵モンスターたちがうようよしている場所だ。へたにかかわるよりも、ダッシュで逃げた方がいいぞ。



わき目もふらずに、ダッシュダッシュだ！

❷親切なおじさん

ハイリア湖の北にかかっている石の橋。この下にはとても親切なおじさんが住んでいる。話しかけると、ものすごく貴重なアイテムをくれるぞ。水かきを手に入れたら、さっそく会いにいってみよう。



おおこれは！ 親切なおじさん、ありがとう。

❸妖精の泉

東の神殿の入口のすぐ近くに、洞窟がある。じつはここは妖精の泉で、主人公の体力を回復してくれるのだ。神殿の敵は強いから、何度となくお世話になるはず。危なくなったらここで体力回復だ。



困ったときには妖精さん。ホント助かるなー。

❹ここにも妖精の泉

神殿の入口を右に行くと、南に入ったところに、せまい空き地がある。ここの洞窟も妖精の泉なのだ。こちらは小さい妖精なのでビンに入れられるぞ。神殿に入る前に、ここで妖精を補給しておこう。



こちらは小妖精。お持ち帰りもできるのだ。

川周辺

① 浅瀬を進め！

主人公は泳げないのに、ゾーラの巣には、陸地がほとんどない。でもご安心。じつは、川の中の色の薄いところは浅瀬になっていて、歩いて進むことができるのだ。浅瀬づたいにゾーラの巣をめざせ。



チャプチャプと音がして、気持ちイイぞ。

② 願いの滝

ゾーラの巣の入口のそばに、小さな滝がある。これがウワサに名高い願いの滝だ。滝の中の不思議な泉には、美しい女神が住んでいる。彼女は、アイテムを強化したり、薬をくれたりするぞ。



災いが起こるって、どういうことなんだろう。

③ ワープゾーン

願いの滝の少し手前の川の中に、常に渦のある場所がある。ここはワープゾーンなのだ。キングゾーラの許可があれば、ここからハイリア湖まで一瞬で移動することができるのだ。これは便利！



渦に入ると、あっというまにハイリア湖だ。

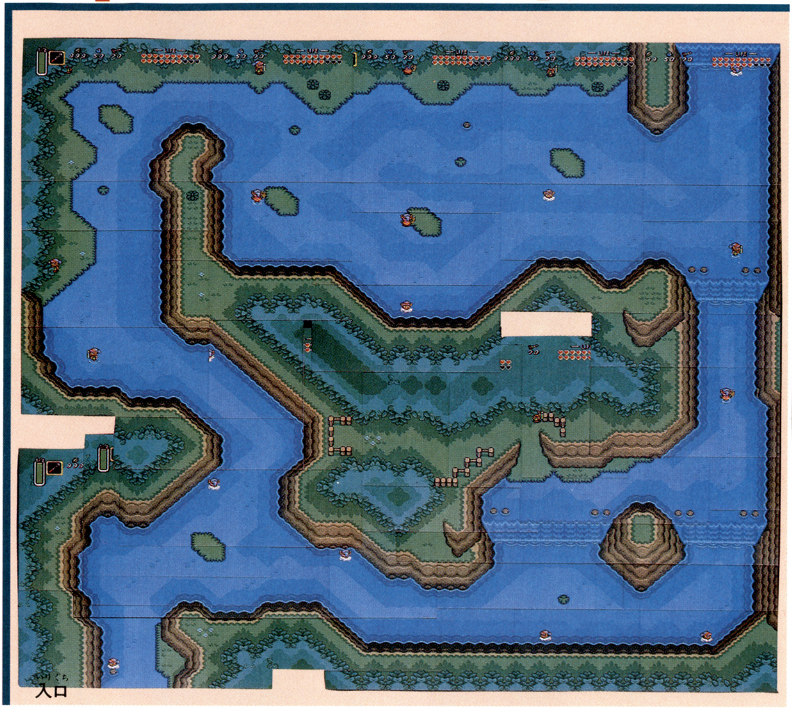
④ ゾーラの水かき

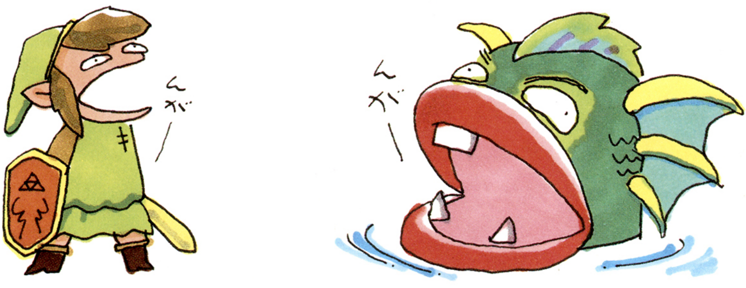
このゾーラの巣の中のどこかにいるキングゾーラは、モンスターのくせに商売をしているのだ。売っているのは水かき。これがあれば、カナヅチの主人公も自由に泳ぐことができるのだ。絶対買おう。



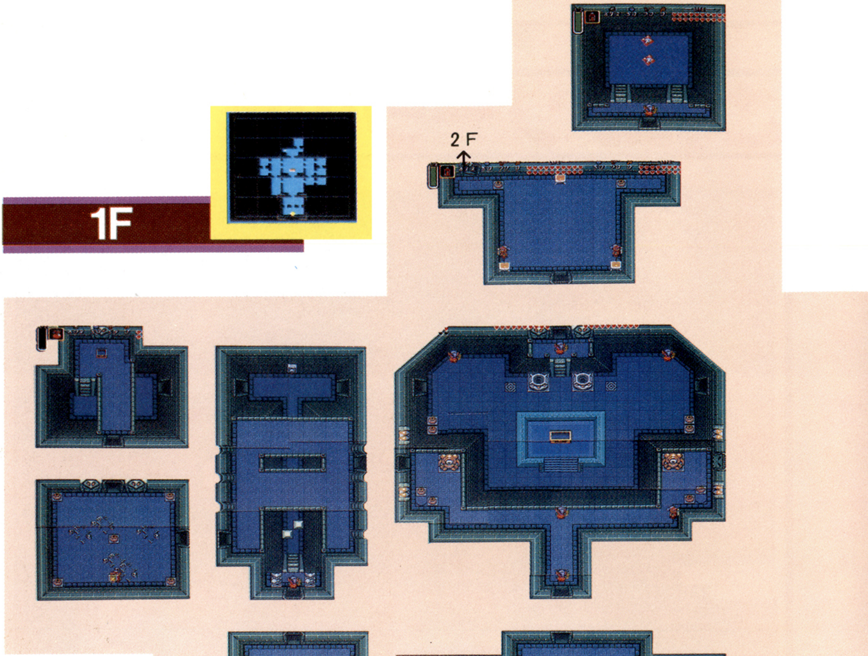
マヌケづらだけど、なかなかの商売人なのだ。

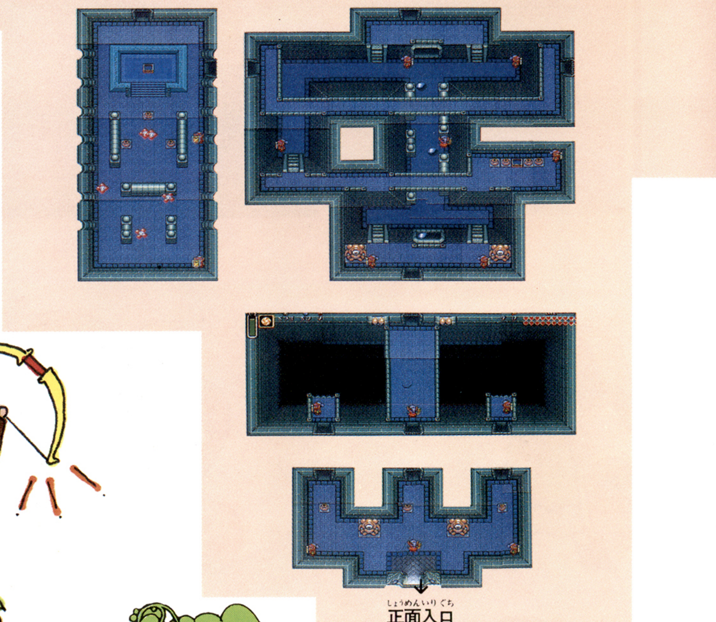
これがゾーラの巣(す)だ!





1F

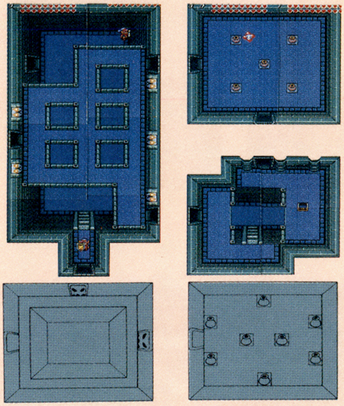


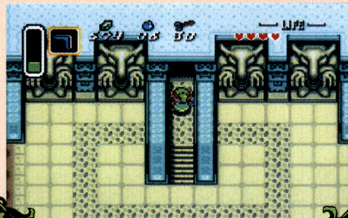




東の神殿内部マップ

いよいよ本格的な迷宮だ。ここでの目的は勇気の紋章を手に入れること。ボスキャラも出てくるぞ。心してかかれ！



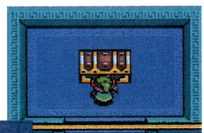


1F

1階はかなり複雑な構造だ。このフロアにはマップとコンパス、まんなかの祭壇には重要アイテムがあるぞ。すべての部屋をまわらないと、攻略はムズかしい。敵もかなり強いやつばかりだ。スタルフォス（ガイコツみたいなやつ）は剣をよけるし、バブルは倒せない。フィールドの敵とは、ひと味ちがうのだ。



ドヒー！　はやく横のくぼみに入らないと……！



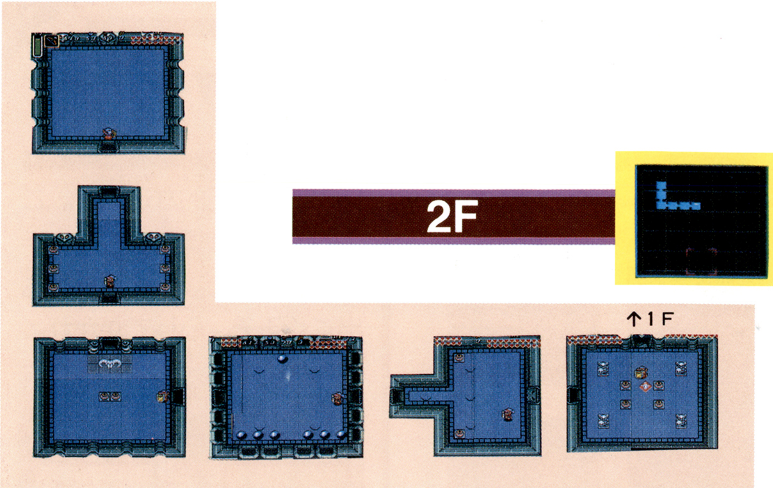
せっかく見つけたのにあかないなんて。ブツブツ……。



こいつには剣よりも弓矢の方がきくぞ。



あわわ、バブルだあ。こいつは切っても突いても死なないぞ！

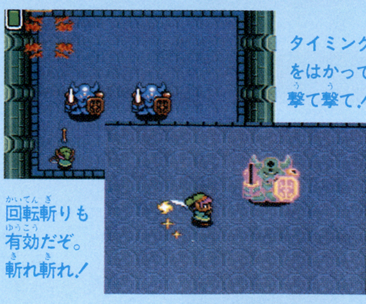


死闘!!デグアモス

ついにボスとの戦いだ。ここのボス・デグアモスは、6体の石像型のモンスターだ。最初のうちは、主人公に気づかないの



6体がグルグル回っている。ウロウロせずに、1カ所に踏みとどまって攻撃するといいぞ。



タイミングをはかって、撃て撃て!

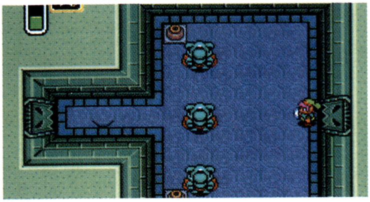
回転斬りも有効だぞ。斬れ斬れ!

かただ輪になって回るばかり。1体ずつ、おちついて倒していこう。

やがて数がへると1列になって

2F

2階は一直線。だからカンタンなんて思ったら大マチガイだ。赤アイゴール、ボスのデグアモスと、これからがこの迷宮の本番なのだ。



この部屋のどこかに、扉をあけるスイッチが隠されている。まずはこいつらを倒すのだ。

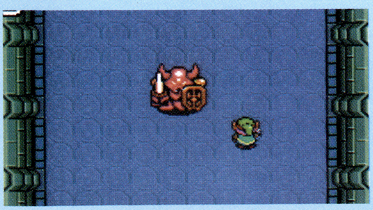
弓を手に入れろ！

ここで1番の重要アイテムがこれ、弓だ。矢はけっこう前から手にはいるけど、弓をとらなきゃ使えない！　威力もスゴくて、集団で輪になって踊るような敵にサイテキなんだぞ！



離れて攻撃できる上に、威力もバツグンだ。ただし、矢の残量には注意すること。

襲ってくる。うまくかわしながら、敵が引いたところをすかさず攻撃だ。最後の1体になると、真っ赤になって主人公を追いかけ回してくる。こいつのボディプレスは、かなり強力だ。危なくなったら、薬か妖精ですぐ回復しておこう。



最後の1体は、ピョンピョン跳ねながら襲ってくる。もちろん、つぶされるととってもイタイ。



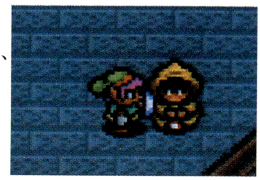
ゼルダの伝説一口メモ

魔法のクスリがイッパイ！

川の上流にある魔法屋は、とても便利なところだ。いつでも、赤のクスリをタダで飲ませてくれるのだ。オカリナを使えばすぐにくることができるので、迷宮に入る前や、途中からゲームを再開するときは、まず最初にここによるといいぞ。



クスリは3種類。値段もそれぞれちがうぞ。

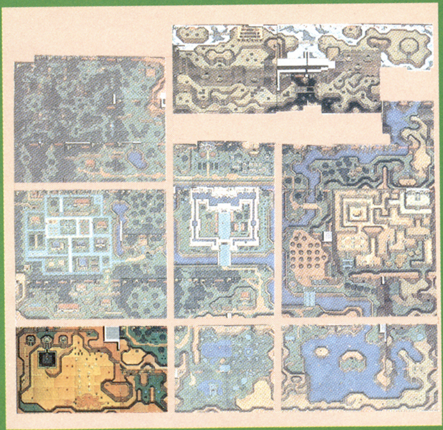


体力回復のクスリは、タダで飲ませてくれる。

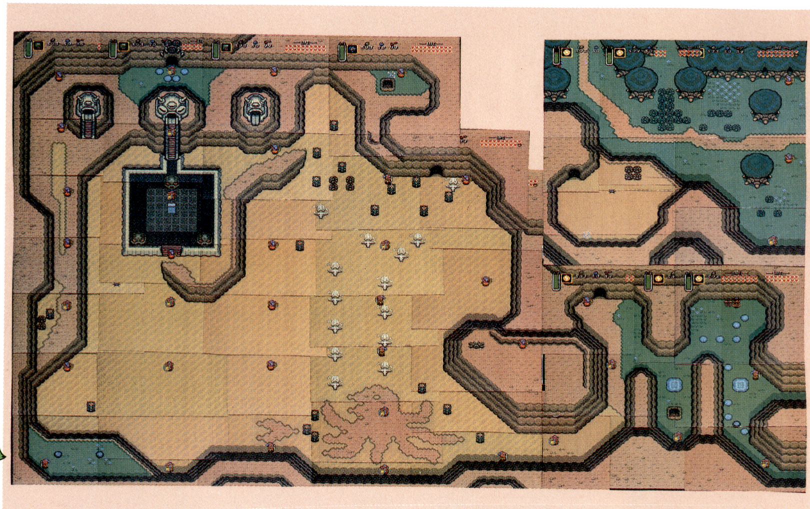


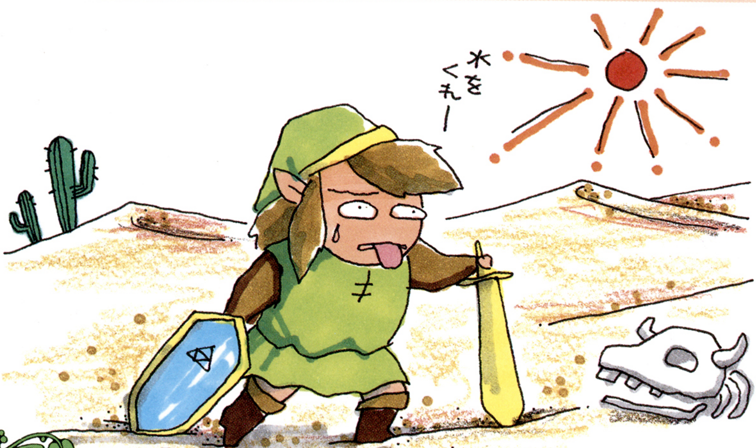
あやしの砂漠周辺

少年は勇気の証を手に入れた。しかし、
挑戦しなければならない試練は続く。
この広大な砂漠で彼を待つものは……。



あやしの砂漠周辺マップ





ほこらの周辺

① 閉ざされた入口を開くカギ

砂漠の敵は強い！　空飛ぶテンドルや砂から現れるゲルドマンなどが主人公を待ち構えているぞ。

ようやく砂漠の神殿にたどり着いたら、なんと、入口は巨大な岩でふさがれているのだ。近くの石碑に何やら書いてあるものの、古代の文字でチンプンカンプン。この文字を読むためには、古代文字に関する本ムドラの書が必要なのだ。石碑の前でこの本を使えば、古代文字を読むことができるぞ。



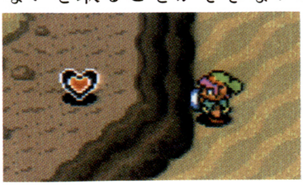
乗り越えるわけにもいかないしなあ……。



石碑の文字は古代文字。なんだかわからないぞ。

② ハートのかけらだ！

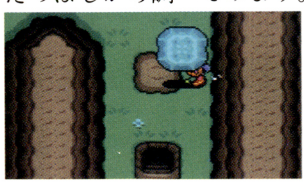
砂漠を歩き回ってみると、西のはずれにハートのかけらが！　しかし、砂地との段差があるので、このままでは取れないぞ。このハートのかけらは、一度神殿に入らないと取ることができないのだ。



う～ん、目の前にあるのに取れないのだ。

③ 石の下には？

あやしの砂漠の入口付近、大きな石が２つならんだ場所がある。パワーグラブを手に入れれば、こんな大きな石でも持ち上げられるのだ。あやしいと思った石は、かたっぱしから調べてみよう。



パワーグラブを手に入れたらいろいろやろう。

砂漠

①恐怖のサボテン

ここの砂漠はかなり広い。空とぶ敵や、いきなり砂から出てくるヤツなど、モンスターも多彩だ。一見なんのへんてつもないサボテンも、さわると大きなダメージをくらう。近寄らないようにしよう。



ただの草とちがって、さわると大ダメージ！

②洞窟の老人

砂漠のずっと奥の岩山に口をあけた洞窟。中にはアジナーという老人がいて、神殿に関するヒントをくれるぞ。しかも、この洞窟にはさらに秘密があるらしい。洞窟内部をよく調べてみよう。



年寄りの言うことはよく聞くもんじゃよ。

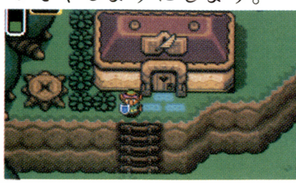
③石碑文を解析せよ！

砂漠のまわりをぐるりと取り囲むようにそびえる山々。この山は、まるで塀のように、砂漠への浸入をこばんでいる。その中でも、特に西の方の山に注目！　この山の上には、なにやら石碑のようなものが見える。なんとか石碑の前にたどりつきたいのだけれど……。

じつはこの場所、闇の世界からでないと絶対にこれないようになっているのだ。あとで忘れずに戻ってくるようにしよう。



なんとなく気にはなっていたけれど……。



書の家であれを手にいれたら、再チャレンジ。

砂漠周辺

①ヘンなおじさん

砂漠に通じる岩山のあいだの道のわきに、へんなおじさんがポツンとすわってる。話しかけても答えてくれないので、隣の立て札を読んでみると「私に話しかけないで。私はへんなおじさんです」……。たしかに、どう見てもヘンなおじさんなんだけど、自分で言うなんてますますヘンだぞ！　このおじさん、じつは変わった特技を持っているのだ。いずれ、お世話になるはず、イジメないように。



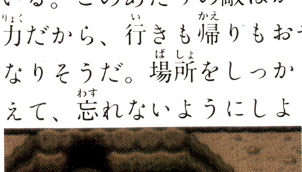
うーむ、抜くなと言われると抜きたくなるぞ。



うしろからウラメシそうについてくるのだ。

②地獄に仏のフル回復

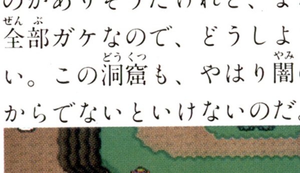
岩山にはいくつか洞窟があるが、その中の１つは妖精の泉になっている。このあたりの敵はかなり強力だから、行きも帰りもおせわになりそうだ。場所をしっかりおぼえて、忘れないようにしよう。



敵が多いから、よくやっかいになりそう。

③入れない洞窟

マップ右上の岩山に洞窟があるのがわかるかな？　なにかいいものがありそうだけれど、まわりが全部ガケなので、どうしようもない。この洞窟も、やはり闇の世界からでないといけないのだ。残念。



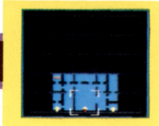
入りたーい、でも入れなーい。イライライラ。

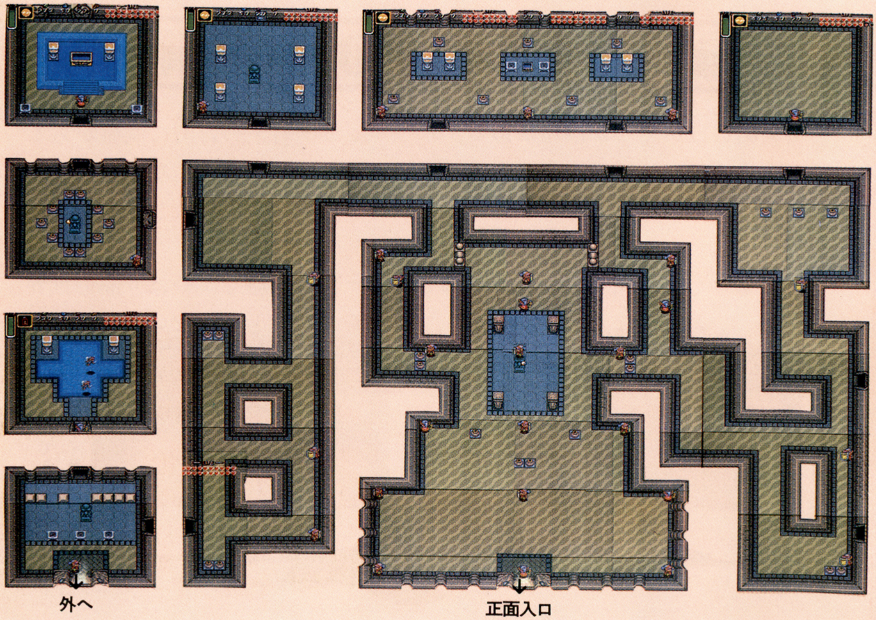
砂漠の神殿内部マップ

この神殿、敵はあまり強くない。それより、いかにナゾを解くかがカギだ。ダンジョン内をうろついて、アイテムさがしに力を入れるのが攻略のいちばんの近道かも。



B1F



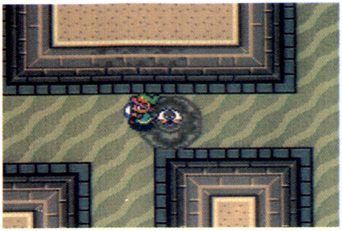


B1F

地下1階はむずかしい。どこがむずかしいかというと、どの部屋から見ればいいかサッパリわからないのだ。ウロウロしているとモンスターに襲われるし、カギは見つからないし、というわけだ。そこで、もっとも効率のよいまわり方を教えよう。まず入口からまっすぐ進み、正面奥の3つの部屋をまわる。それから右の方の部屋を順にまわって、アイテムやカギを手に入れたら、左の方の部屋に進むのだ。

中には、すべての敵を倒さないと扉が開かない部屋もあるので、あまり用もないのに何度も同じ部屋に入らない方がいいぞ。

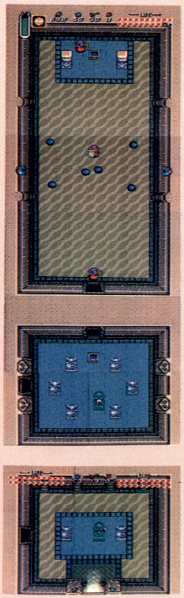
ここの重要アイテムはパワーグラブ。これがないと先に進めない、重要なアイテムだ。階段はないが、いったん左端の出入口から外に出ると、次の1階にいけるぞ。

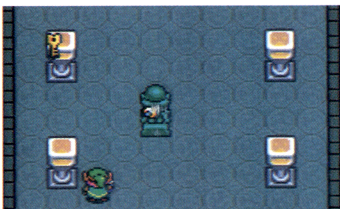


いきなり出てくるアリジゴク野郎。引きずり込まれて食べられないように気をつけて！



砂の中からモンスターがわらわら出てくるぞ。囲まれると苦しい。

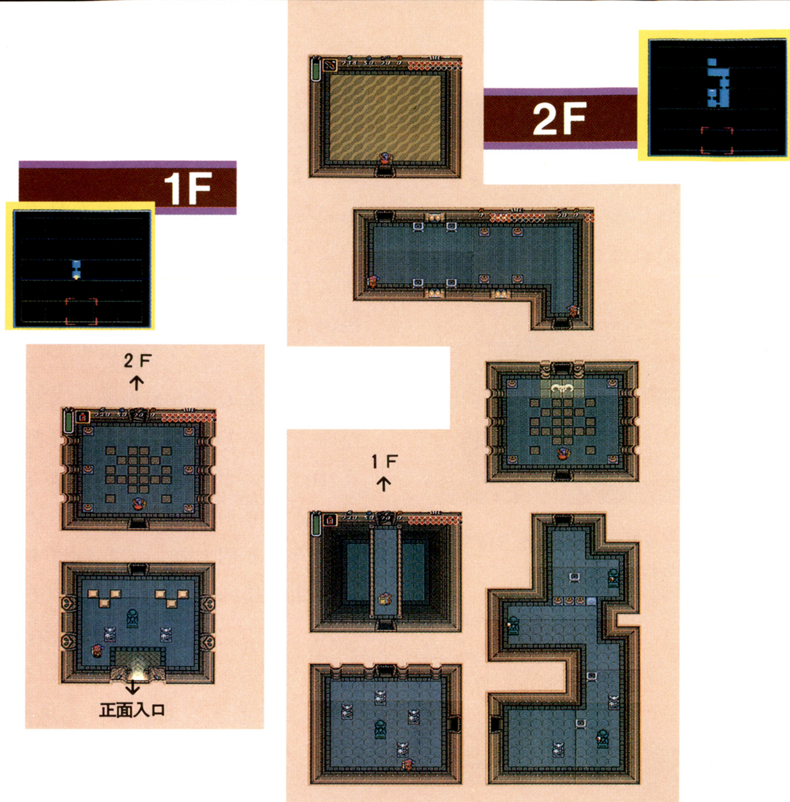




灯籠の上にカギが！　ちょっと考えれば、どうやって取ればいいか、わかるよね。



フロアをすべてまわったら、いったん外に出て、ボスのいる洞窟に向かうのだ。



激闘！ラネモーラ

この神殿のボスは、巨大なイモ虫の怪物ラネモーラだ。全部で3匹いて、交互に砂から飛び出してくるぞ。砂から出てきたところを攻撃するしかないのだが、飛び出



こいつがまきちらす岩の破片も、あたるとダメージをくうぞ。

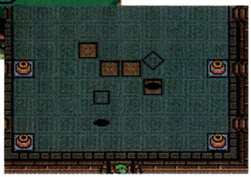
1〜2F

地下1階からいったん外に出ると、ハートのかけらと1階への入口が見つかるぞ。1階は、床からはがれて飛んでくるタイルなど、たいしたことないヤツばかりだ。ただ、ビムが多少うるさい。

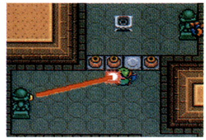
奥はいき止まりだが、頭を使えば道は開けるぞ。



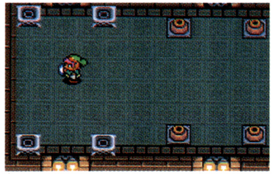
パワーグラブがないと、洞窟には入れないぞ。



この位置に立つと、床ビュンの攻撃を受けない。

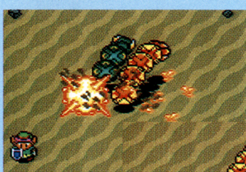


壺をどけなきゃ通れないし、ビムの攻撃もコワイ。



床の模様を見てみると、通路はまだ続いているはずなんだけど……。

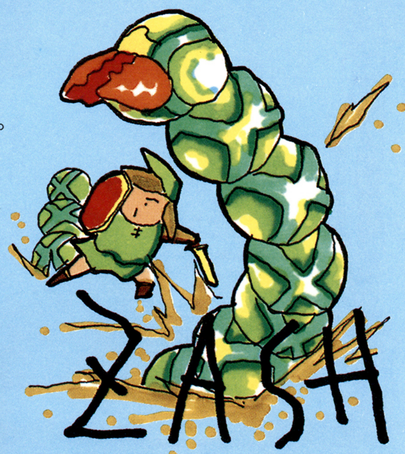
すときにまきちらす岩の破片、こいつに触れてもダメージを受けるので、常に注意が必要だ。爆弾をしかけたりするのもいいが、タイミングがけっこうむずかしいかも。いろいろやってみて、自分にあった攻撃方法を見つけよう。



砂から出るところを爆弾でぶっとばせ！



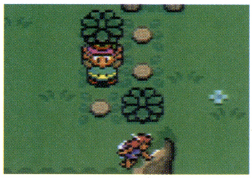
もちろん、ふつうに切りつけてもOKだ。



ゼルダの伝説一口メモ

妖精だってイロイロだ！

　ハイラルに住んでいる妖精は、大小２種類。大きな妖精は泉にしかいないけれど、小さな妖精はたまに草や木の中に隠れていることがある。小さな妖精はビンに入れて持ち歩けるぞ。回復してくれる体力はそれぞれ大が全回復、小が７つだ！



小さい妖精は、草の下にいることもあるのだ。

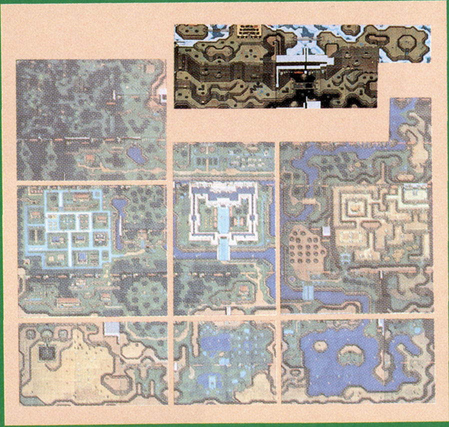


大きな妖精は、その場で体力全回復だ。

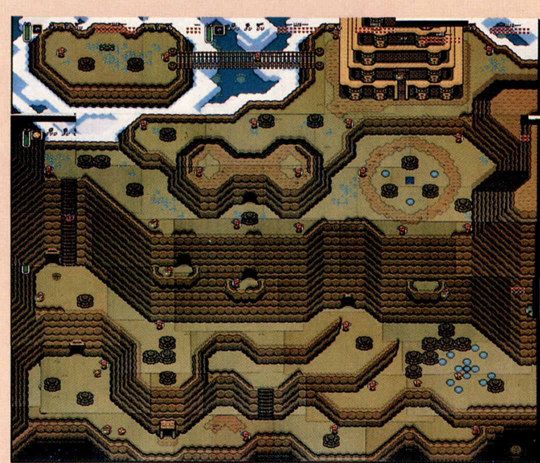


ヘブラ山周辺

少年の前に、黒い輪郭を見せてそびえ立つ巨大な山。それは試練の山だった。



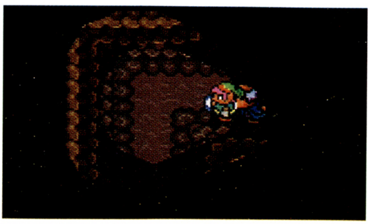
ヘブラ山



ヘラの塔周辺

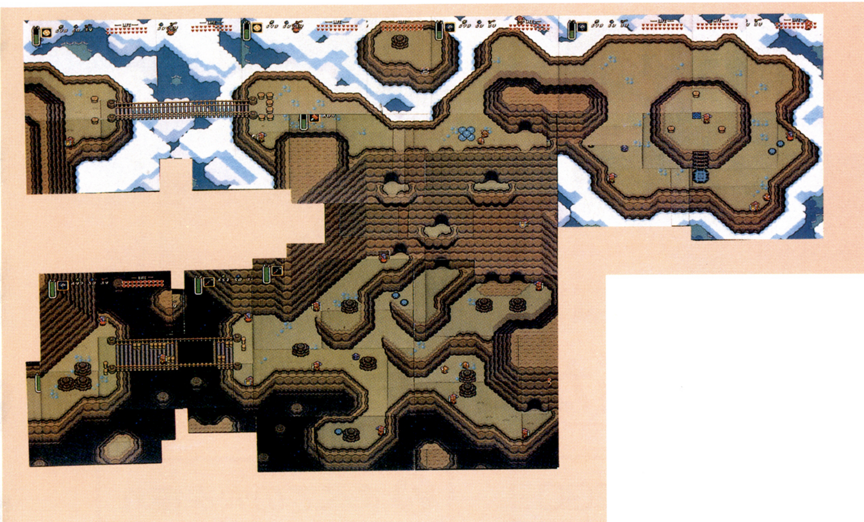
❶人間、親切が大事だ

洞窟に入ると、中には１人の老人が。カンテラをなくしたので家まで送ってほしいとのこと。ここは、快く連れていってあげよう。あとでいろいろ助けてもらえるぞ。



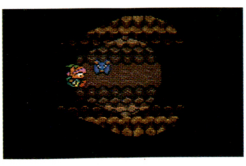
困っている人には手をかしてあげなきゃね。といってもただ後ろをついてくるだけなんだけど。

周辺マップ

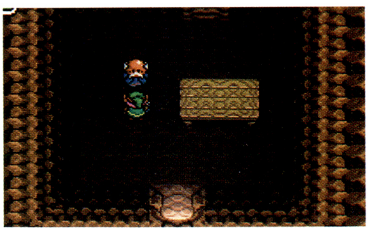


②ヘラの塔への道

ヘラの塔はヘブラ山の頂上にある。この頂上へは、魔法陣をうまく使わないとこれないぞ。メガネ岩でワープしてハートのかけらを取ったら、降りたところが塔だ。



真っ暗な通路の中では、こんなザコでもけっこう手こずるぞ。慎重に進もう。



おじいさんを無事に家まで連れてきたら、体力を回復してくれたぞ。じいちゃんサンキュー！

③大岩ゴロゴロ

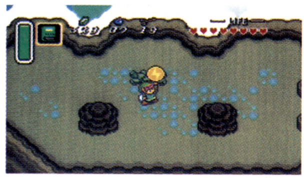
洞窟をぬけると、突然大岩が落ちてくる。あたれば当然ダメージをくらうぞ。ダッシュでよけて左のハシゴまでたどりつくのだ。ハシゴを登って上にたどりつけば、もう岩はころがってこない。



あわてて走るよりも、岩の進路を見切るのだ。

④エーテルのメダル

ヘラの塔の左に橋がある。渡ってみると石碑が１つ。マスターソードを持ってここにくれば、エーテルのメダルが手に入るのだ。攻撃以外にもいろいろ使い道があるので、ぜひとも手に入れよう。



敵に囲まれたときに使うと、おもしろいぞ。

ヘラの塔からメガネ岩まで

①フックショットでGO

ヘブラ山の奥には、壊れて渡れない橋がある。ここは、フックショットを使えばかんたんに渡ることができるのだ。橋の向こうにいけば、ハートのかけらその他のアイテムがいっぱいあるぞ。



渡れない場所だって、カンタンなのだ。

②すべての穴を探れ

ヘブラ山には洞窟がいっぱい。雑貨屋や妖精の泉のような小さなものから、ダンジョンのように広いものまでさまざまだ。中には貴重なアイテムもあるはず。すべての穴をくまなくチェックするべし。



崖の途中の穴は、飛び降りればいけるぞ。

③ハンマーで道を開け

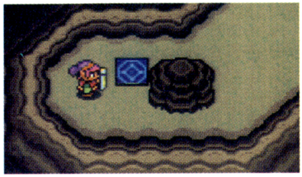
ヘラの塔の右には橋がかかっているので、こちらからも奥の山にわたることができる。橋をわたったところのクイは、ハンマーでつぶせばＯＫだ。そのとき、テクタイトの攻撃に注意すること。



できれば、まわりの敵を片づけてから叩こう。

④もう1つの、ワープゾーン

下の方の橋をわたったあたりに、ワープゾーンがひとつある。光の世界同様、闇の世界のこのあたりもアイテムの宝庫。ふたつの世界をいったりきたりして、どんどんアイテムを探してみよう。



おやおや、こんなところにもあるとはね。

メガネ岩周辺

①クイは順番に

ヘブラ山頂上の橋をわたった奥に、奇妙な台座のような場所がある。台座の上にはクイが3つ。このクイをたたいてみると、たたく順番によって違う音がするぞ。いろんな順番を試してみよう。



キチンと叩けば、中心に魔法陣が現れるぞ。

②妖精はいずこ

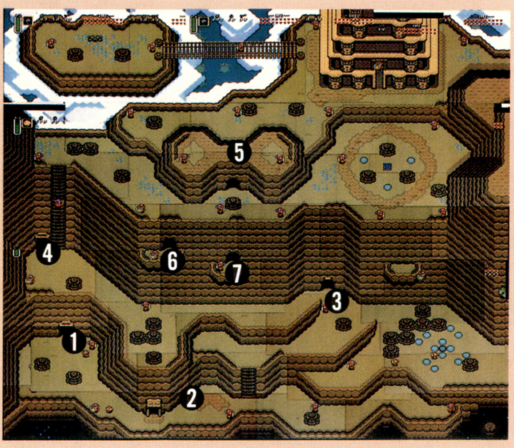
ここには、妖精の泉が３ヵ所ある。うまく使えば、ややこしいこの辺も楽に攻略できるというワケだ。だから、最初に泉を発見してしまえば、あとは気楽にまわれるぞ。早目にチェックしておこう。



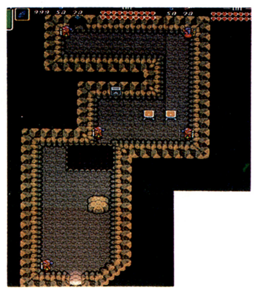
ラッキー！ 地獄に仏とはこのことだ。

ヘブラ山トンネルマップⅠ

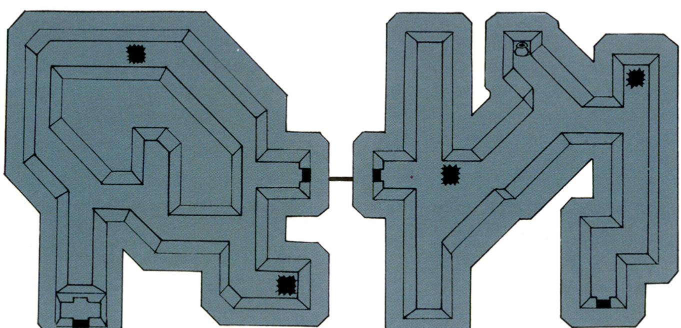
この山の地下は、複雑なダンジョンになっている。道に迷うな！



Ⓔ

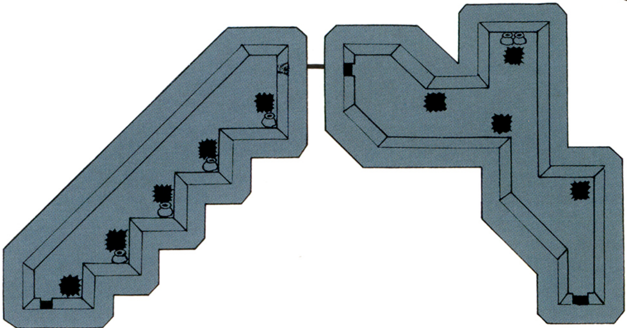


❺



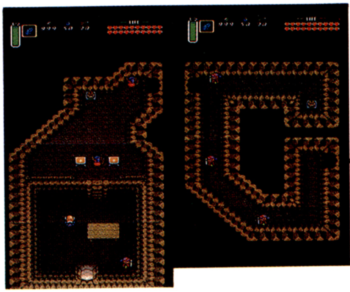
❶

山のふもと

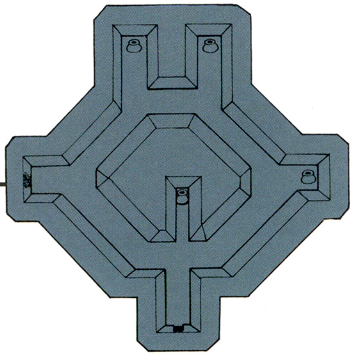


❹

山のふもと

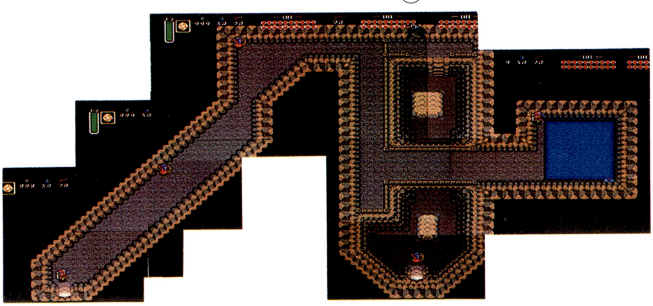


❷



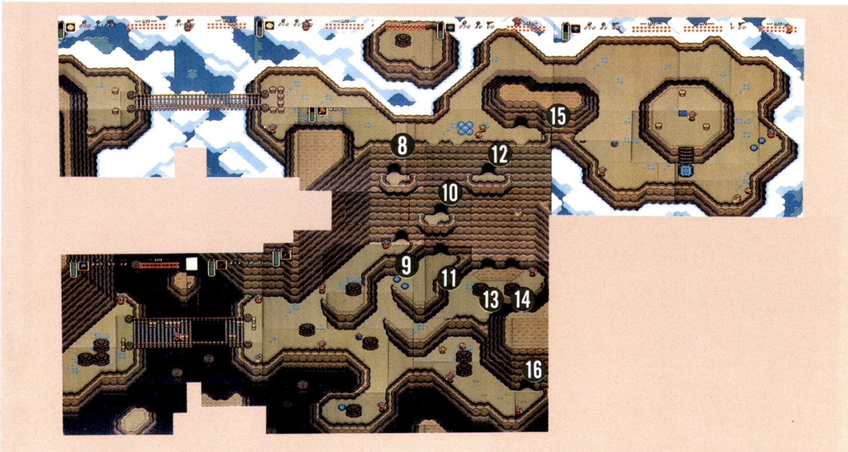
❸

Ⓔ

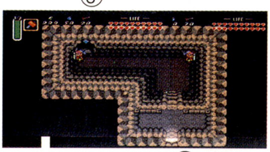


❻ ❼

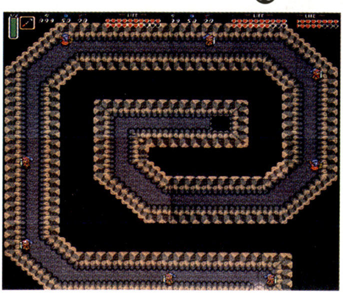
ヘブラ山(やま)トンネルマップII



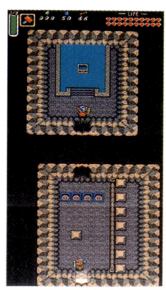
Ⓙ



⑮

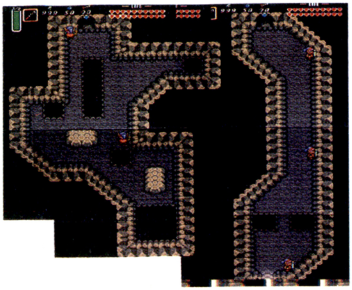


⑧



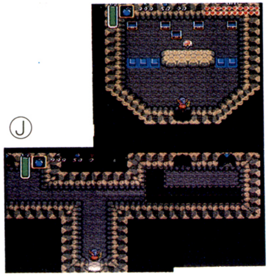
⑫

Ⓖ Ⓘ

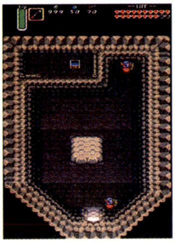


❿

Ⓙ Ⓚ

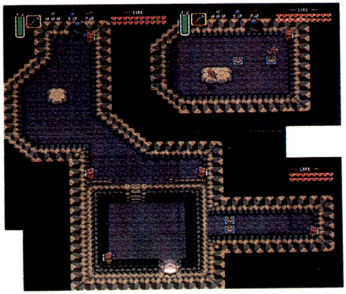


⓰

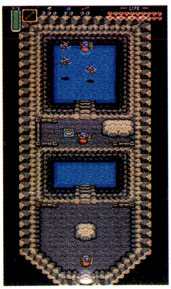


❾

Ⓖ Ⓘ

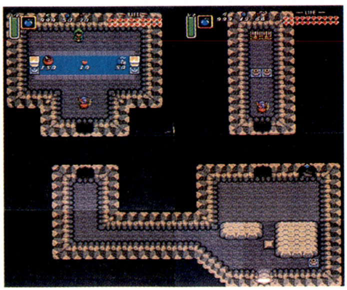


⓫



⓭

Ⓚ



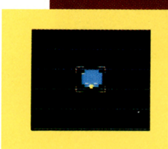
⓮

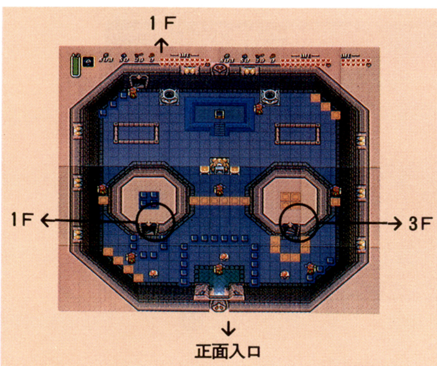
ヘラの塔内部マップ

ついにヘラの塔にやってきたぞ。ここで手に入れるのは知恵の紋章。それだけに頭をつかうトラップでいっぱいだ。パズルを解く感じで、じっくりクリアしていこう。

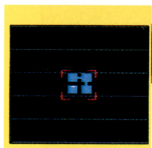


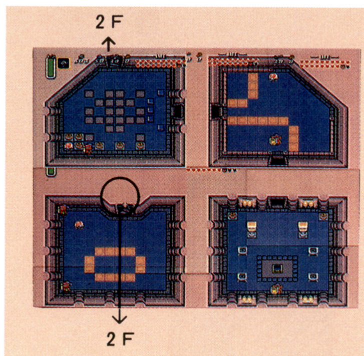
2F





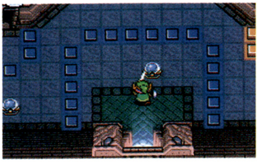
1F



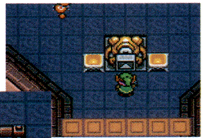


2F

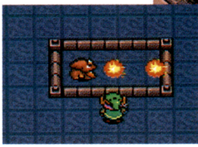
入口があるから1階だと思ったら大まちがい、2階なのだ。ここではクリスタルスイッチの仕組みを覚えよう。スイッチが赤のときは、茶色い床がひっこむ。青のときは、青い床だ。これを覚えておけば、1階や2階で迷うことはないぞ。



まずはスイッチを切り換えて、と。なんか雑複そうだぞ。



サハスラーラの助言はここで聞ける。

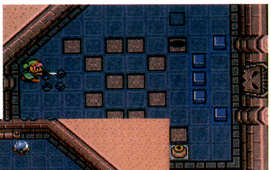


こいつは柵の外から剣で切りつけろ。

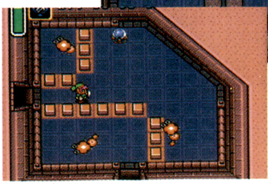
1F

1階はカギがいっぱいだ。まず左下の部屋で1つ、それから2階の奥からおりてきてまた1つ手に入るぞ。要するにこの塔で使うカギはすべて1階にあるのだ。カギのうちの1つは、頭を使わないと取れないようになっている。カンテラなんかも使うぞ。

このフロアで出てくる敵は、おなじみ床ビュンやスタルフォス。スタルフォスは、ホネを投げてくる強敵だ。その他に手強いのはテール。ここのボス、デクテールの子供みたいな感じのモンスターだ。



とにかく剣を振り続けるのだ。



スイッチを切ると、テールが……。

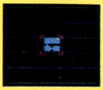


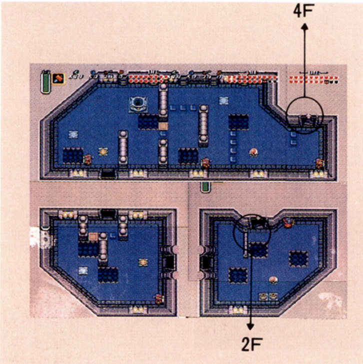
なぜ火をつけるのか？もちろん、そこに灯籠があるからだ。



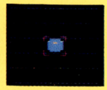
まずは外の敵を倒してから、テールを放そう。

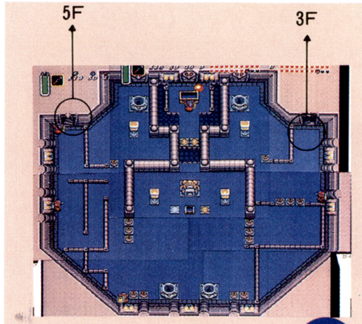
3F





4F





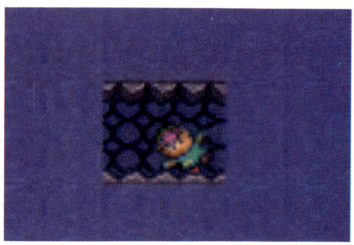
勇気を出して飛び降りろ！

各フロアの正面奥においてある大きな壷。じつはこの壷の底には、妖精の泉があるのだ。このあたりまでくると、敵モンスターもかなり強力になってくるし、ぜひ立ち寄りたいところだ。ただし、この壷の中に入るには、5階から一気に塔のいちばん底まで飛び降りなければならないのだ。ちょっと怖い気もするけれど、思い切って飛んでみよう。



妖精さんがいれば百人力だ。

上から落ちれば、この通り。



最初はビビるかもしれないけれど、勇気を出して、気合い一発、飛び降りてみよう。

3F

3階にはイヤーな敵、ポーンがいる。コイツは、クリスタルスイッチとそっくりなのでまぎらわしい。くれぐれもまちがえないように。しかもカタくて動きが速い。剣で切るより、壺などで倒す方がいいだろう。スタースイッチなどをうまく使って、下に落としてしまうのもいいだろう。



ポーンは穴に落とすのがベスト。



このままでは、次の部屋にいけないぞ。スイッチを切り換えるのだ。



いったん前の部屋にもどってスイッチを叩け！



青のブロックが引っ込んだ。これで先に進めるぞ。

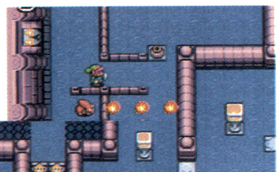
4F

この階には、どこかにコンパスがある。よく探せばすぐに見つかるぞ。ジャマなのは強敵テールだ。ただし、道をふさいでる壺を使えば簡単に倒せる。部屋の隅にいて目立たないコドントもいやな敵だ。こっちが忘れたころに、思いだしたように火を吹いてくる。うかつには近づけないぞ。

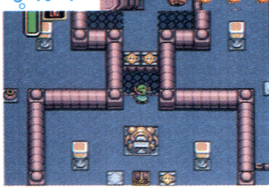
このフロアには1ヵ所、どうしてもいけない場所に宝箱がある。上のフロアからうまく飛び降りれば、いけるはずなのだが……。



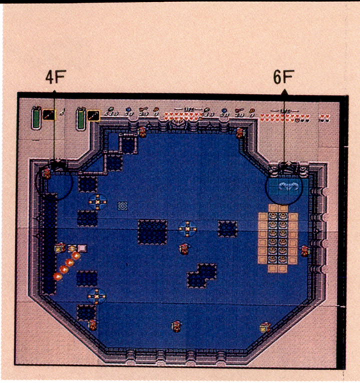
やたらと広いフロアに、テールばかりがいっぱいいるのだ。



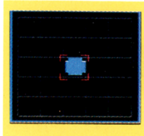
火を吹くコドントは、こんなところにも。

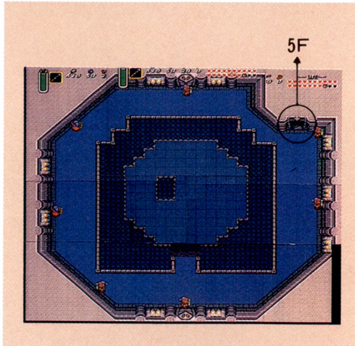


スタースイッチもけっこう多いぞ。

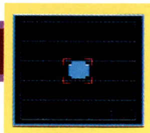


6F





5F



苦闘!! デグテール

デグテールは強い！　シッポ以外の場所を攻撃しても効かないし、戦う舞台の床に大きな穴があいているから、すぐに落とされてしまう。落ちたときは、5階の壺のアイテムで回復しよう。

デグテールの動きをふうじるためには、左がわの穴とふちの間におびき寄せるのもいい。ただ、なかなかシッポは見せてくれないのでそのつもりで。攻撃は、回転斬りよりも、小刻みに切りまくる方



急所以外は、どんな攻撃も通じないぞ。

爆弾は命中しづらいぞ。

ぼやぼやしていると、穴から突き落とされてしまう。

5〜6F

5階にいるのは再びポーンだ。赤ポーンは、青ポーンより強いぞ。あとはぐるぐるバーに注意。

このフロアの右の方には、たくさんの壺がある。この壺の下に隠されたものは、ボスのデグテールとの戦闘中に何度も利用することになる。ムダに取りすぎないこと。



ぐるぐるバーの動きは、それほど速くはないぞ。

赤ポーンは青ポーンより頑丈。うかつに近づくな。



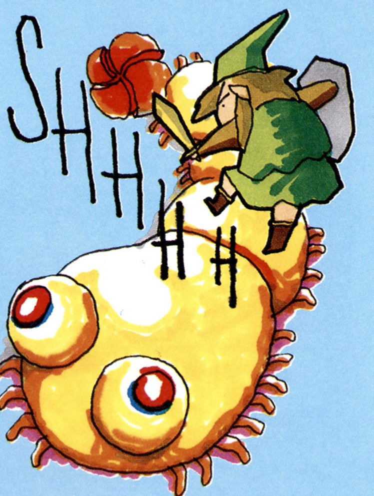
ワーイ、ハートがいっぱいだぁ。でもムダ使いはダメ。

ここから飛び降りれば、いよいよボスと対決だ。

がいいだろう。耐久力はあまり高くないから、一気にカタをつけよう。コイツをたおせば知恵の紋章が手に入るぞ。これでようやく紋章が3つそろったぞ。マスターソードまで、あとすこしだ！



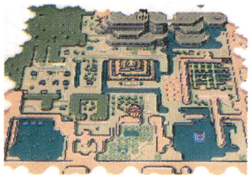
スキを見て小刻みに切りつけていけば、ワリとかんたんに倒すことができるぞ。GOGO！



ゼルダの伝説一口メモ

マップで世界がわかる!?

このゲームには2種類のマップがある。大きなマップは、世界の全体が見れる。わかりやすいけど大まかだ。小さなマップはそれを拡大したもの。十字キーでスクロールできるので、目的地までの距離の目安をつけたりするのに便利だぞ。



これが全体マップ。自分のいる場所がわかる。

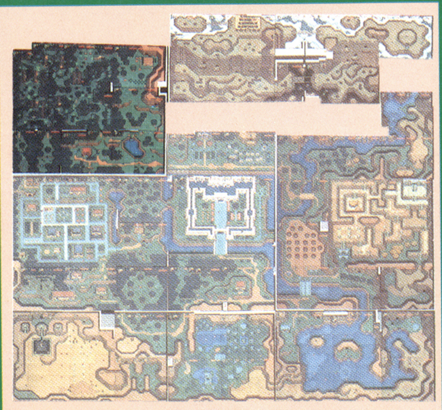


拡大マップは自由にスクロールできるのだ。

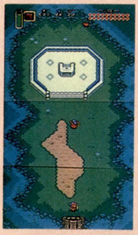


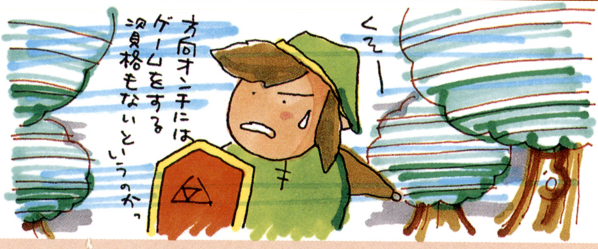
まよいの森周辺

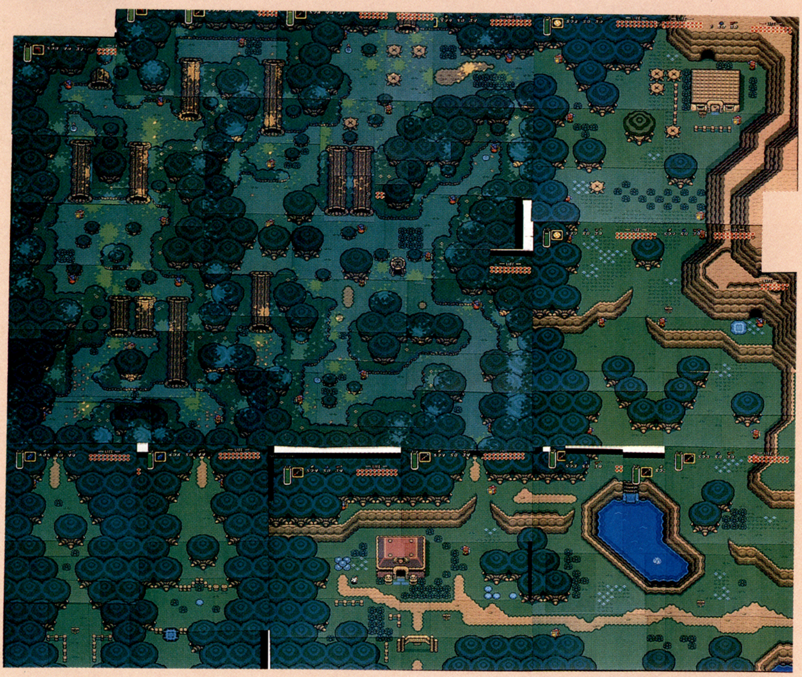
少年は森に来た。ここに、彼を呼ぶ剣がある。霧と悪意に覆われた森の奥深く、闇をはらう秘剣が眠っているのだ。



まよいの森周辺マップ



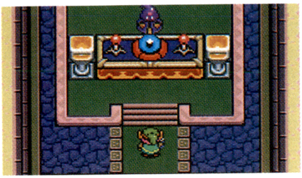




森の周囲

❶ うらないはいかが？

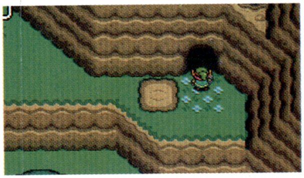
カカリコ村の前、ピンクの屋根の占い屋。ここは主人公の次の目的を占ってくれるベンリな店だ。ついでに体力も回復してくれるぞ。ただ、妙にうさんくさそうな、ヘンな呪文がたまにキズ？



占いの内容よりも、体力回復がありがたい？

❷ ヘブラ山への道

マップの右はじの真ん中あたり大きな石で入れない洞窟がヘブラ山の入口だ。この石はパワーグラブがないと持ち上げられない。まだ持っていない人は、すぐに砂漠の神殿で手に入れてこよう。



もちろん、パワーグラブがないと来れないぞ。

❸ ちょっとヘンな木

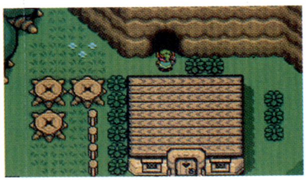
ヘブラ山の入口近くにへんな色の木がある。じつはこの木には、意外な秘密があるのだ。それは、葉っぱを全部散らしてみればわかるはず。あとはどうやって葉っぱを散らすかなんだけど……。



切ったり爆弾を使ったりして、調べてみよう。

❹ 洞窟の奥には……

きこりの家の裏にある洞窟。この奥にはハートのかけらがあるのだが、途中で行き止まりになっていて奥に進めない。どうもここは出口専用の穴のようだ。どこか近くに入口があるはずだけど……。

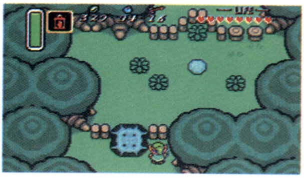


行き止まりということは、近くに入口が……。

まよいの森

① サクの中には？

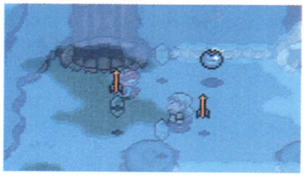
まよいの森を歩いていると、柵と石でふさがれた場所がある。中は別に何にもない。石が１個あるだけ……じつはここには、闇の世界にワープする魔法陣があるのだ。ドクロの森攻略に役立つぞ。



パワーグラブかハンマーがないと入れない。

② 出た！　盗賊だ

森の中には盗賊がいる。こいつは主人公を見つけると体当りしてきて、持っている爆弾や矢、ルピーなどを盗んでいくのだ。切っても突いても死なないやつなので、見かけたらすぐに逃げだそう。



触れた瞬間に持ち物が飛び散ってしまう！

③ ニセモノソードに注意！

まよいの森を歩いていると、いともかんたんにマスターソード発見！　と思いきや、なんとこれがまっかなニセモノ。森の中には何ヶ所か、こういったニセモノがおいてあるぞ。まちがえないように。



やっぱり、ヘンだと思ったんだよなー。

④ マスターソード入手！

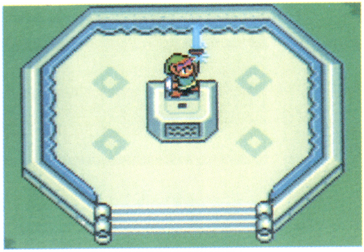
本物のマスターソードは、森のいちばん奥まったところにある。もちろん、紋章が３つなければ取ることはできないぞ。３つの紋章と引き換えに、はじめてマスターソードを手に入れられるのだ。



３つの紋章が輝いて、ソードが手の中に！

マスターソードを手に入れたら

マスターソードを装備すると、ライフが満タンの場合には、剣をふると同時にビームを発射できる。これで、離れたまま敵を攻撃できるぞ。魔法の力も減らないし、障害物も関係ない。この剣自体の攻撃力も、グンと強力になっている。たいていの敵には負けないぞ。



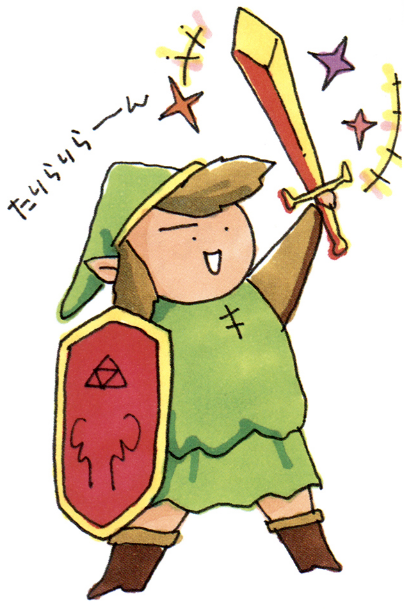
チャラララーン！　ついに手に入れたぞマスターソード。思わず頭上に差し上げたくなるよね。



ビームがびゅんびゅん飛んでいくぞ。弱いザコならこれ一発で倒すこともできるのだ。



もちろん、直接切りつけてもＯＫ。威力は、以前の剣の比ではないぞ。兵士だって一撃だ。



ゼルダの伝説一口メモ

魔法の粉をかけまくれ！

森で魔法のキノコを見つけたら、魔法屋の老婆にあずけてみよう。少し待てば、魔法の粉が手に入るぞ。これを使えば、草が枯れたり、敵がスライムなどに変身してしまったりするのだ。いろんなものやモンスターに試してみるとおもしろいぞ。



魔法のキノコをクスリ屋の老婆に渡すのだ。

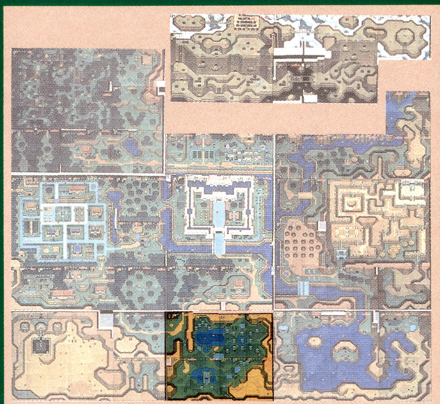


魔法の粉を敵にかければ、ほれスライムに。

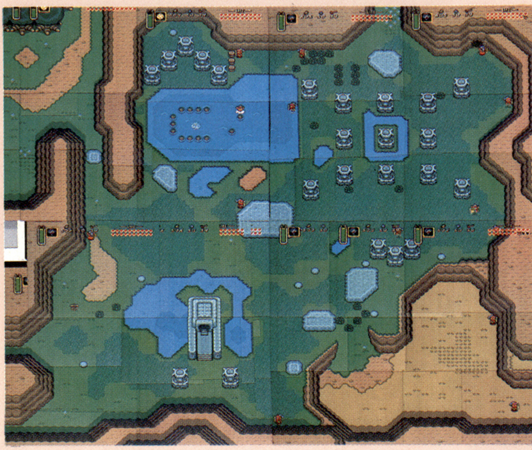


草原のほこら周辺

その建物が何なのか誰も知らない。ほこらには、ただ水音だけが響いていた。

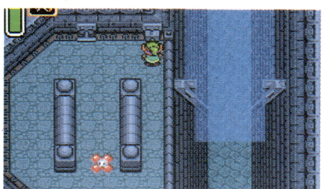


草原のほこら周辺マップ

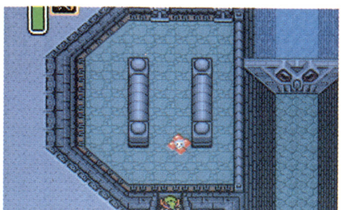


ほこら内部

このほこらの構造はとてもシンプル。ブロックをどけて宝箱をあけたら、奥のスイッチを引くのだ。



敵はバブルのみ。相手にしないで逃げよう。





ほこらの周辺

①ワープゾーンだ

池の中の渦巻。一瞬、敵が出てくるのかと思ってあわてるけれど、じつはこれは、ワープゾーンなのだ。足ひれを手に入れたら、いつでも利用できるぞ。行き先は魔法屋の近くの川。うまく活用しよう。



ここはオクタロックがうるさいんだよなー。

②待ちぶせ注意

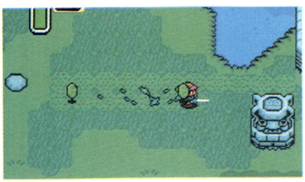
ほこらのまわりに広がる草原は敵がうじゃうじゃ待ちかまえている。しかも、中には草の下に隠れていて、主人公が近づくといきなり矢を射かけてくるやつなんかもいるのだ。十分注意しよう。



草の中に待ち伏せるとはヒキョーなり！

③ダッシュでルピー狩り

ペガサスのくつを持っていれば、このあたりはルピーの稼ぎ場所だ。ダッシュ斬りで走りまくれば、敵がいっぱいいるから勝手にルピーを落としてくれるのだ。簡単、便利で儲かっちゃうぞ。



いやー、おもしろいようにルピーが出る出る。

④池が干上がる！

ほこらのスイッチを入れると、水が、ほこらに流れ込んでくる。そして外に出てみると、なんと、池が干上がっているではないか。干上がった池にはハートのかけらが落ちているぞ。忘れずに取ろう。



なんと、あの水はこの池から流れ込んだのか。

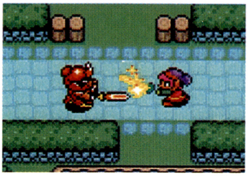
ゼルダの伝説一口メモ

聖剣のパワーアップだ！

迷いの森で手に入れる強力な剣、マスターソード。この剣は、さらに2段階に成長する。第1段階は、かじ屋の相棒を見つけて鍛えなおしてもらう。第2段階は、世界のどこかにいる女神に力を与えてもらうのだ。必ずパワーアップしよう。



かじ屋の相棒を見つけたら、剣をあずけよう。

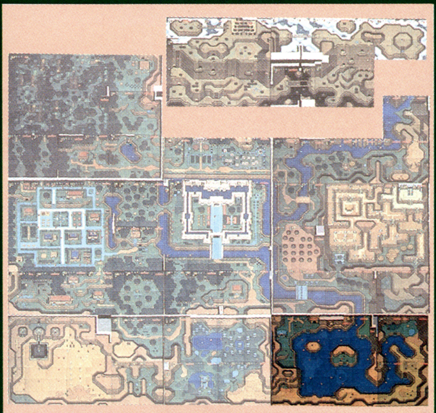


いちだんと破壊力がアップ。ザコなら一撃だ。

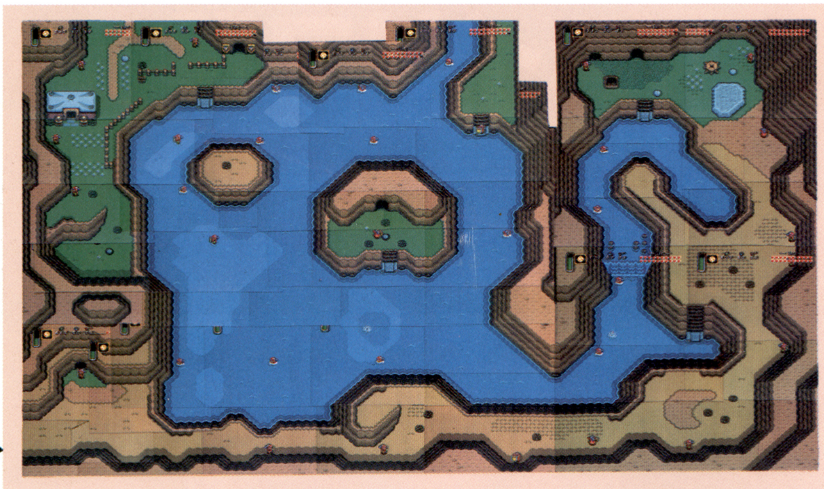


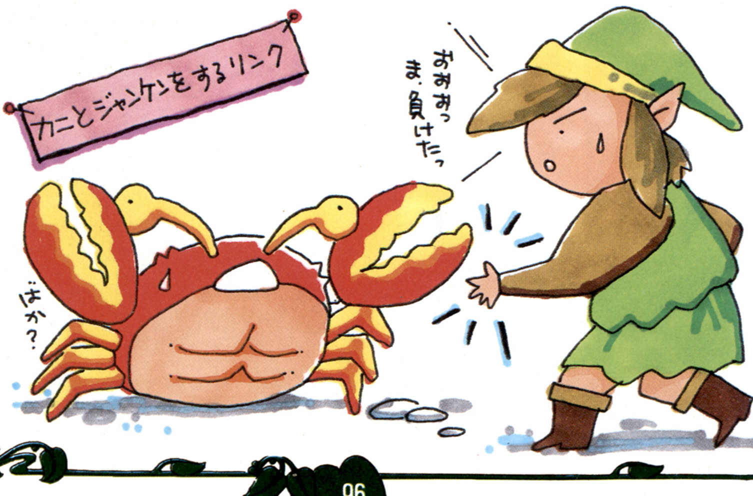
ハイリア湖周辺

湖は謎めいた光をたたえていた。湖中の島には、隠された秘密があるという。



ハイリア湖 周辺マップ





ハイリア湖

① しあわせの泉とは？

ハイリア湖の中心に浮かぶ大きな島。ここには洞窟が１つある。足ひれを手に入れたら、さっそく泳いでいってみよう。

中には泉がひとつ。じつは、これが有名なしあわせの泉なのだ。

持っているルピーを投げ込んでいけば、100ルピーになるたびに女神様が現れて、冒険に役立つことをしてくれるのだ。なるべくいっぱいルピーをためて、ちょくちょく通うようにしよう。



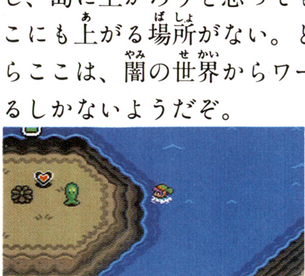
汗水流してためたルピーだけど、ここは奮発。



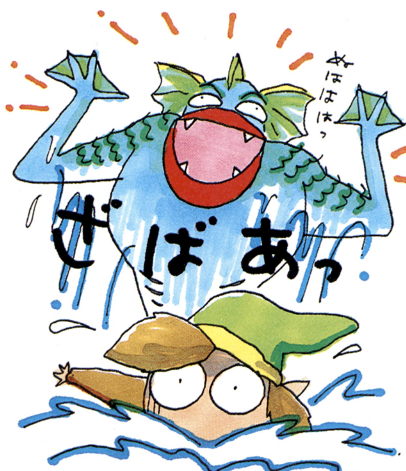
女神さま出現。何が起きるのかな、ワクワク。

② ハートが欲しいよー

湖の左の小さな島。ここにはハートのかけらが見えている。しかし、島に上がろうと思っても、どこにも上がる場所がない。どうやらここは、闇の世界からワープするしかないようだぞ。



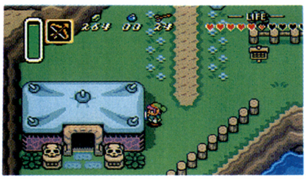
目の前にあるのに取れないなんて、クヤシー。



ハイリア湖の周辺

❶ 占い屋で回復

湖のほとりにある家は、おなじみの占い屋だ。次になにをすればいいかわからないときは、ここで話を聞けばいいぞ。さらに、ここでは占いと同時に体力を全回復してくれる。これはありがたいぞ。



困ったときには役に立つ？ 占い屋さん。

❷ またまた妖精の泉

湖の右側にグルッと回りこんだところが妖精の泉だ。このあたりは、ふだん見なれない敵も多くて、けっこう苦戦しそうなところ。この場所をよく覚えておいて、上手に冒険に活用しよう。


他の妖精の泉とはちょっとおもむきがちがう。

❸ 雑貨屋で爆弾補給

入口に看板のかかった洞窟は、雑貨屋になっている。ここではハートなどのほか爆弾を売っているのだ。隠し通路をさがしたりモンスターとの戦闘に使ったりと、何かとお世話になる爆弾だが、まとめて補給できるところは意外と少ないのだ。迷宮の中で隠し通路らしきものを見つけたのに爆弾がなくて引き返した、なんて経験はないかな？　そういう意味では、ここは非常に貴重な店だといえるぞ。



しっかり場所を覚えよう。表の看板が目印だ。


いつでも爆弾の補給ができるのはベンリだね。

④ ユニークなモンスター

このあたりは、ほかの場所ではあまり見かけない珍しいモンスターがいる。カニそっくりのピースや、ふわふわと空を飛んでいると思ったら、いきなり爆発して子供をバラまくオクタバルーンなどだ。どちらも手ごわい相手なので、戦うなら注意が必要だぞ。たとえば、ピースには横から近づかない。なにしろカニだから、横に走るのはけっこう速いのだ。オクタバルーンは、攻撃してもしなくても爆発するやっかいなヤツ。ただし子供は放っておけば消えてしまう。とにかく、見かけたら近づかないようにするのがいちばんだ。



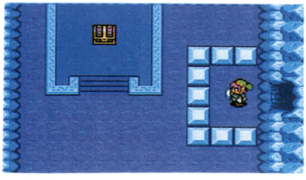
オクタバルーンは近寄るだけで爆発するぞ。



ちょこまかと走り回る、いやなヤツなのだ。

⑥ お宝発見！

この湖の周辺のどこかに、非常に重要なアイテムが眠っている。もちろん隠された場所なので、正確にはどこかわからないが……。あやしいと思うところは、かたっぱしから爆破してみよう。



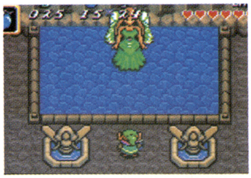
宝箱発見！ でもどうやったら取れるのか？



ゼルダの伝説一口メモ

女神だって、いろいろだ！

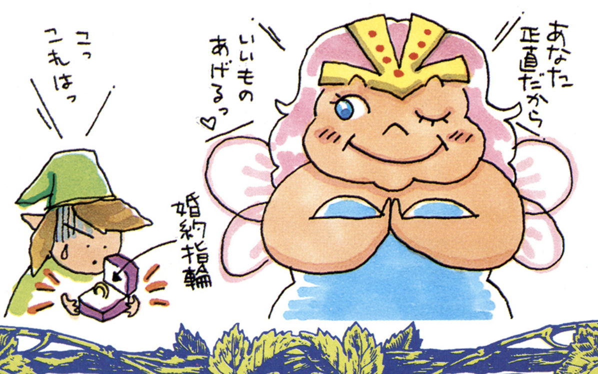
このゲームには、主人公の冒険をいろいろなかたちで助けてくれる女神たちがいる。ある女神は、矢や爆弾の持ち数を増やしてくれる。また、ある場所にいる太った女神は、武器そのものをパワーアップしてくれるのだ。どうもお世話になります。



バクダンや矢をいっぱい持てれば有利だぞ。



ちょっと太めの女神さま。なかなかの迫力だ。



ハイラル

闇の世界

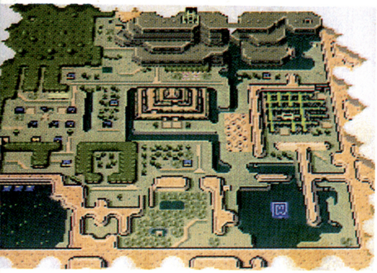


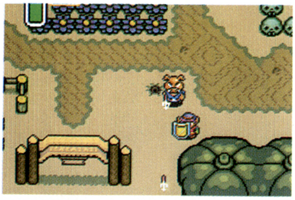
ハイラル 闇の世界

全マップ

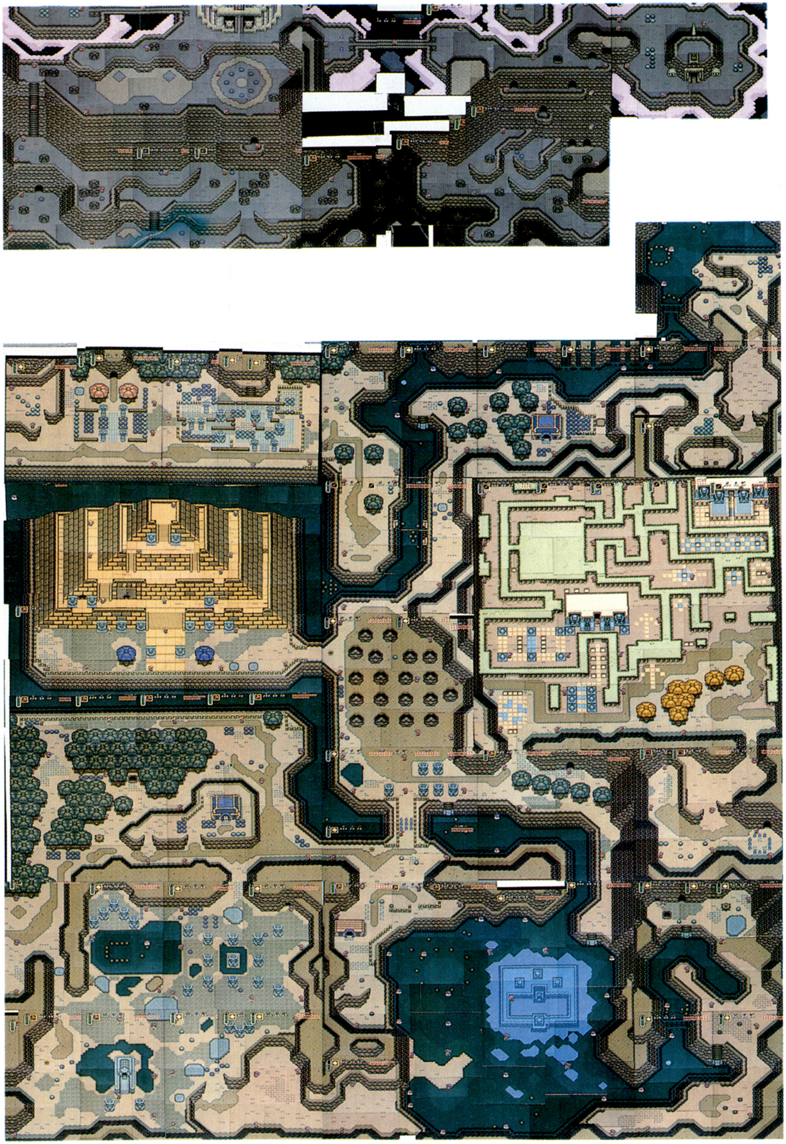
闇の世界は、光の世界の影。重要地点のほとんどは、光の世界のそれに対応した位置にあるぞ。







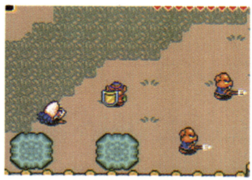




ゼルダの伝説一口メモ

闇の世界、ってなんだ!

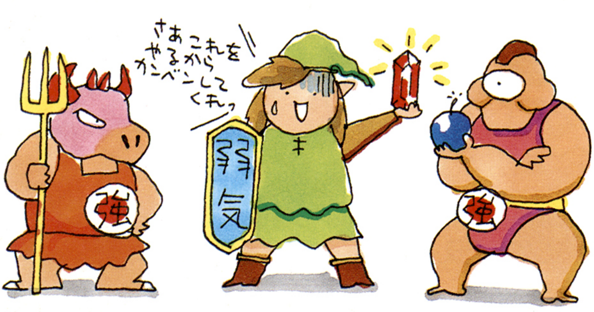
いつも薄暗い陰気な土地、闇の世界では、出てくるモンスターも手強いヤツばかり。オカリナが使えないから、目的地に向かうためにはひたすら歩くしかない。当然、フィールドでの戦闘も増えるし、光の世界のように楽には進めないぞ。



どこか暗い感じの闇の世界。敵も手強そう。

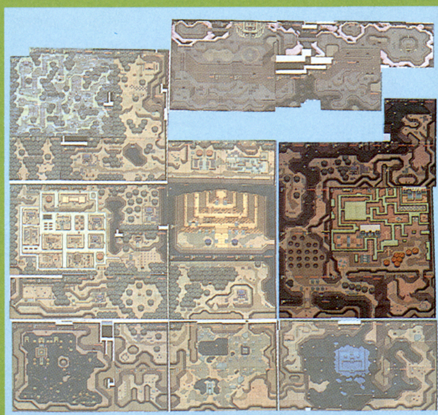


水もどんよりにごっているし、イヤなかんじ。

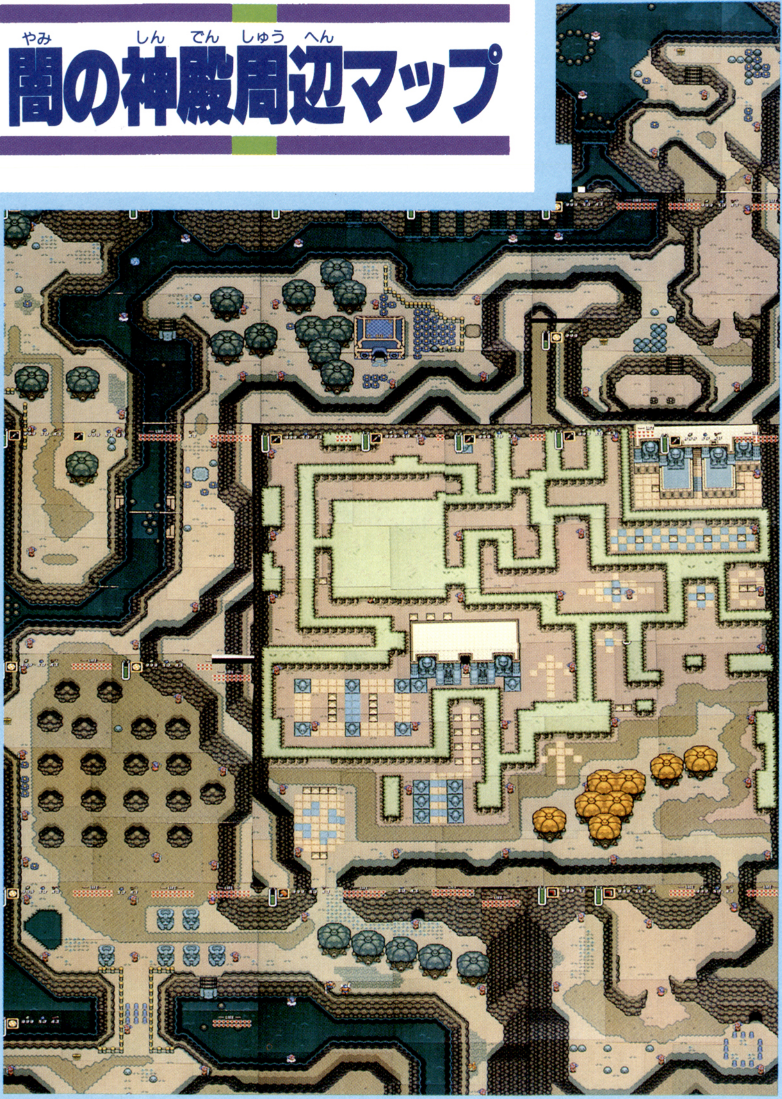


闇の神殿周辺

古の神殿は、悪魔の意志によってその姿を変貌させていた。黒く巨大な影が、神殿の前に立つ少年を包みこんでいく。



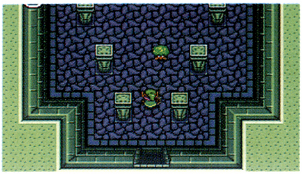
闇の神殿周辺マップ



闇の神殿

❶ モンスターに会え!

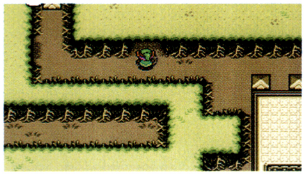
東の神殿で、長老サハスラーラがいたほこらのあたりに建物がある。その中にはモンスターがいるから話を聞いてみよう。このモンスター、闇の世界に来た時に姿が変わってしまった人間らしい。



結構だいじな話が聞けるぞ。聞きのがすな。

❷ 出口はどっちだ

モンスターがいた建物の上に、大きな植え込みがある。この中は迷路になっているんだ。出口が何個もあって迷いそうだけど、めんどうくさがらないで周辺を歩き回って、いろいろ調べてみよう。



迷路をうまく通り抜けて、出口へむかえ!!

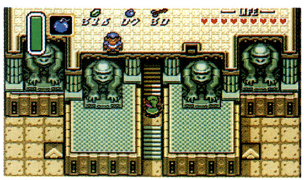
❸ ぼくはお猿だサルキッキ!

植え込みの迷路で何個もある出口の一つから出てみると後ろからお猿のサルキッキがついてくる。このサルキッキ、ルピーが何よりも大好きで10ルピーあげると闇の神殿までお供をしてくれるぞ。



うききっ!! おいらはお猿のサルキッキ。

サルキッキにお供してもらって闇の神殿にきたけど、ここには入口らしい所がなくて中に入ることができない。サルキッキが入る方法を知っているんだけど、ルピーを払わないと教えてくれないぞ。

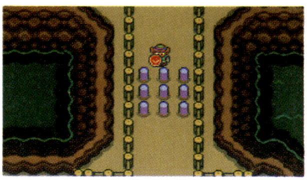


××ルピーくれたら教えてあげるよ。

神殿の南側

① 橋が通行止め!?

ピラミッドから橋を渡って下に行くと、もう一つ橋がある。ただしクイが立っていて向こう側に渡る事ができない。押しても引いてもビクともしない、とりあえず闇の神殿を攻略してから考えよう。



クイが塞いでいて通れない。どうしよう…。

② 妖精さんこんにちは

光の世界では、サハスラーラのいたほこらの南側に、妖精の泉があったが、闇の世界の同じ場所も妖精の泉になっている。

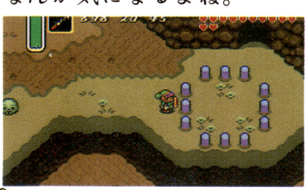
体力が乏しくなった時にお世話になるので、覚えておこう。



まさか、闇の世界でもお会いできるとは!!

③ サクの中には…?

闇の神殿の位置から南に随分下ったところに、クイで囲まれた場所がある。クイは、橋の時と同じようにまったくビクともしない。何もないように見えるんだけど、なんか気になるよね。



この中に何かあるのかな? 気になるなぁ。

④ 情報料は20ルピー

クイで囲まれた場所のすぐ近くに、光の世界にはなかった情報屋がある。モンスターが経営してるからって、ルピーをけちらずに話を聞いてみよう。案外、重要な情報が手に入るかもしれないぞ。



ねえ、何かおいしい情報があったら教えて。

神殿の北側

① 川をわたる方法

ピラミッドの所にある橋から川岸に沿って上に行くと、壊れた橋がある。むこう側に渡れないので調べに行くことができない。ある場所で、アイテムを手に入れていれば簡単に渡ることができる。



橋が壊れていて、むこう岸に渡れないよぉ…。

② ようこそ雑貨屋へ

神殿のすぐ上に雑貨屋がある。赤い薬・小さな盾・爆弾を売っている。ここでは赤い薬と爆弾くらいしか、用がなさそうだ。

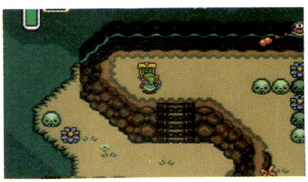
神殿攻略のために、赤い薬を買っておくといいかもしれない。



ルピーに余裕があるなら赤い薬を買おう。

③ 災いの池の秘密

神殿のずぅ〜っと上の方に立て札がある。何が書いてあるのか読んでみると、災いの池というものがあるらしい。確かに、近くの川の中に石で囲まれた場所がある。かかわると災いが起こるらしい。



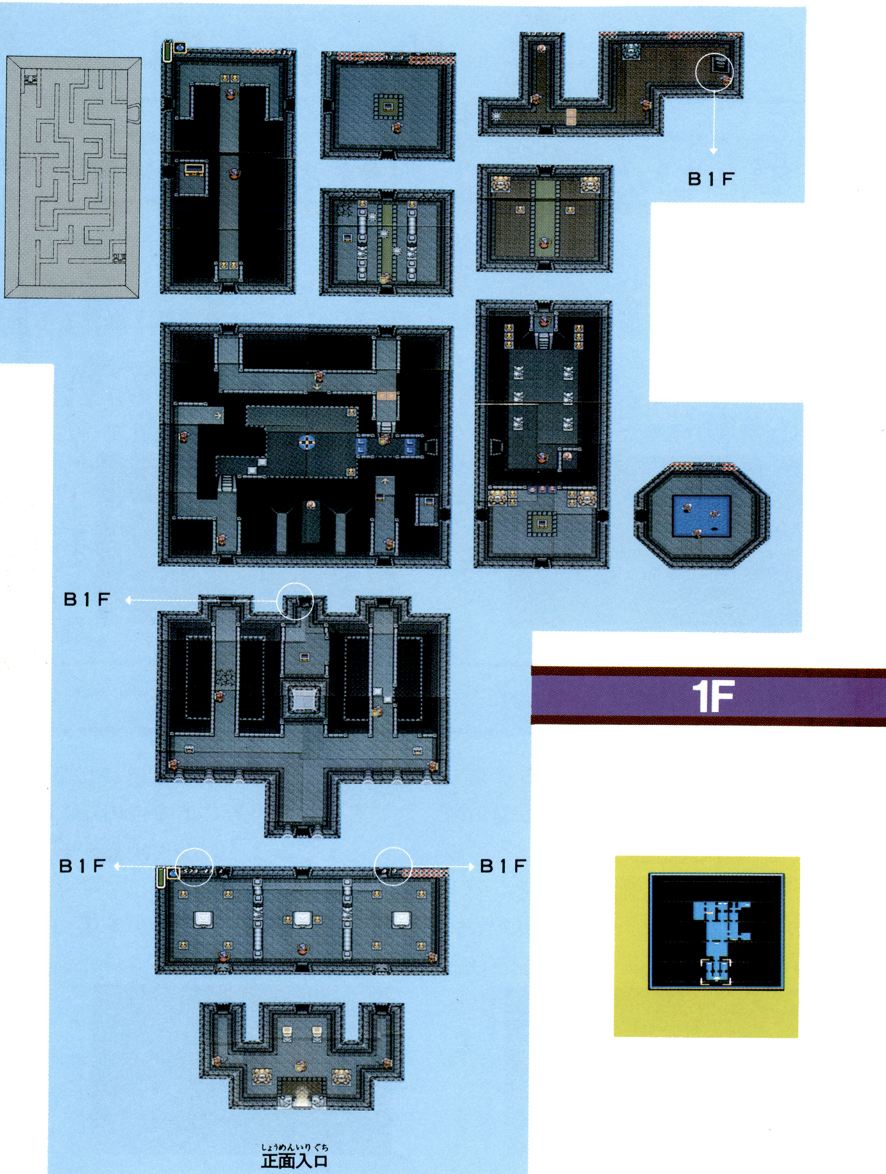
なになに…。この先に災いの池があるって?

しかし、そんな事は気にしないでとにかく手近にあるものを、投げ込んでみよう。突然地震が起こり池の中からナマズが出てくる。

ここでは、重要なものが手に入るので、ぜひ試してもらいたい。

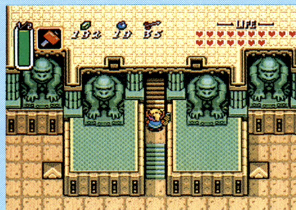


寝てたの? 起こしちゃってごめんなさい。


B1F
B1F
B1F
B1F
1F
正面入口
しょうめんいりぐち

闇の神殿内部マップ

闇の世界での第一関門だ。一方通行のジャンプ台、パズルなど、光の世界とくらべて仕掛けもむずかしいぞ。あきらめないでガンバレ!!



1F

東の神殿にいた、アイゴールの石像がある部屋は、行き止まりで何もないように見えるが…。実は石像に仕掛けがあって、それを解除すれば先に進めるようになる。

アイゴールの倒し方を覚えていれば簡単に解除できるぞ。

こういう所って、何だかあやしいよね。





飛び道具を使えば、離れていても大丈夫。

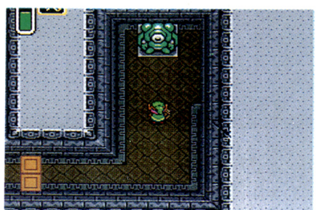
また、クリスタルスイッチは、離れたところにあるので、剣では届かないが、ブーメランや爆弾を使えば簡単に押すことができる。



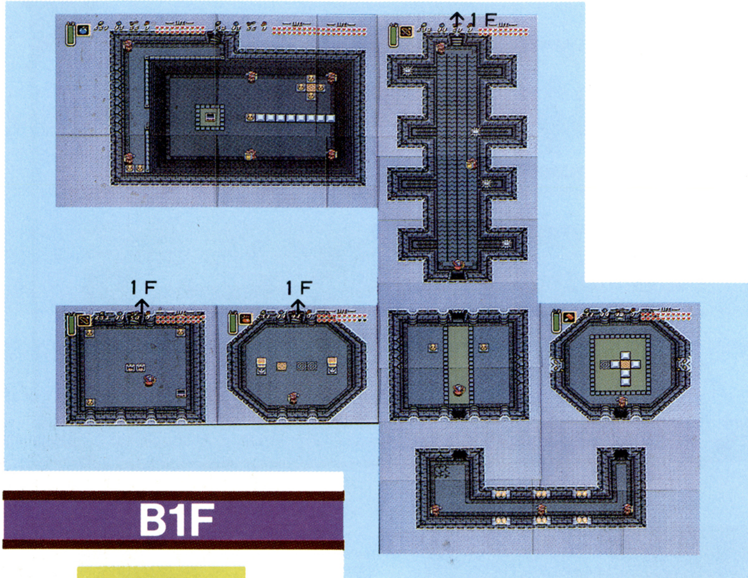
床が崩れてきた。前から敵がきてるのにそれはないよ〜!!



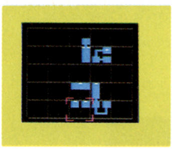
石像をスイッチに乗せれば、次の部屋へ行けるようになる。



あれを使って、石像のある部分に何かをすれば…。

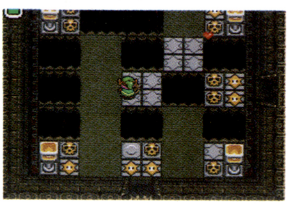


B1F

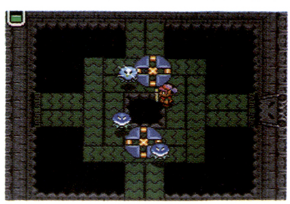


闇の世界のダンジョン

光の世界のダンジョンとくらべ、闇の世界のダンジョンは、2つ以上の仕掛けが組み合わさっていて、あわせ技を使わなく



星をうまく押さないと、扉まで行けないぞ。



動く床とボヨヨンブロックにじゃまされて…。

B1F

地下1階南側のブロックはさほど重要な場所があるわけではないが、1階の部屋に続いており、その部屋にはこの階からしか行くことができない。

それから、このブロックには、コッピという、主人公の動きをコピーして動くモンスターがいる部屋がある。緑色のコッピは攻撃してこないので、楽に倒すことができるが、赤色のコッピはむかい合うと火の玉を撃ってくるし、剣もきかない。しかし、弓を射った後で矢の方に誘導すれば倒せるぞ。



床が動く。敵や障害物に気をつけよう。



途中で流れが変わる。うまく利用しよう。



こんな所にワープゾーンがあった。いったいどこに行くのかな？

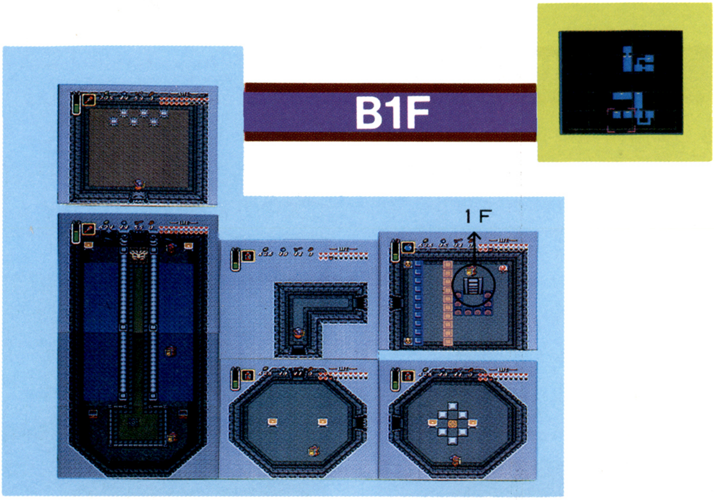


ここにいるコッピというモンスターは、動きをよく観察すれば、攻撃方法は簡単にわかるぞ!!

ては攻略できない場所が多い。闇の世界で初登場する仕掛けなんかもあって、なかなか先に進めないかもしれない。

しかし、ここであきらめてはいけない。何度もチャレンジして攻略してほしい。たくさんの苦難を乗り越えた先には、新たな道が開かれていくのだから…。





怪獣！ジークロック!!

　闇の神殿のボスは、このジークロックという怪獣だ。顔につけている仮面がとてつもなく硬く剣では全然刃が立たない。

　こいつは、シッポをふりまわしたり、火の玉を吐いて攻撃してくる。特に火の玉はまず口から３個吐きだされ、その１個がさらに４個に分裂して合計12個襲ってくるから要注意だ。

　まずは仮面を破壊しないといけない。硬いものを破壊するのに有効なアイテムがあったはず。そいつを使えば…。仮面を破壊した後は、剣で急所をたたけ!!

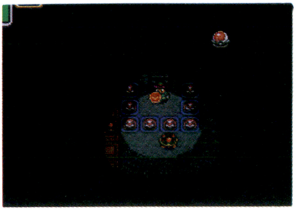


シッポをふりまわしながら、攻撃してくる。

B1F

B1Fの北側にある部屋は、暗くて全体を見通すことができない。たとえば、ブロックがパズルのように並んでいて、ワープゾーンを囲んでいる部屋では、明りをつけないと一部しか見えず苦労する。

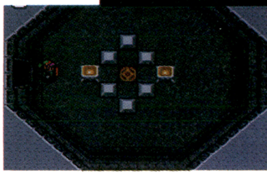
また、ボスの部屋に続いている部屋だが、1Fから階段を使ってやってくると、ボスのところまでたどりつくことはできない。階段を使わずにこの部屋にくる方法を、見つけだす必要があるのだ。



階段を降りると、もぐら叩きのような仕掛けがじゃまする。あれさえあれば…。



暗くて、部屋全体の様子がわからない…。



明るくすれば仕掛けも簡単にクリアだ。



やった、仮面が少し欠けたぞ!! よし！ もう少しだガンバレ。



とうとう仮面を破壊することができた。後は攻撃あるのみだ!!



ゼルダの伝説一口メモ

もとでいらずの戦闘法

このゲームでは、壷以外にもいろんなものをかついで投げることができるぞ。何が投げられるかというと、石や草、立て札、ドクロや凍った敵、といったものだ。特に石は、レベル3のマスターソードの威力に匹敵するという強力な武器だぞ。



下っぱの兵士ならば、草でも倒せるぞ。

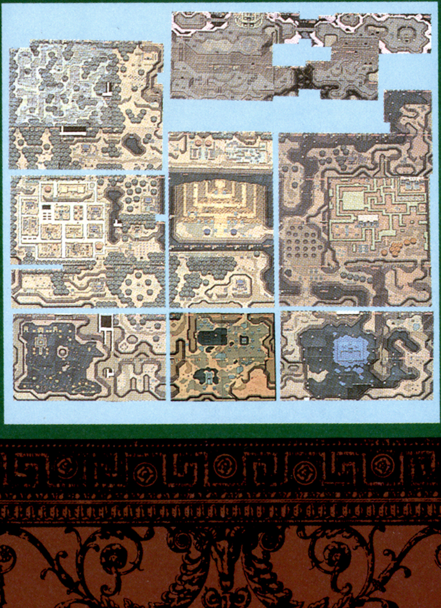


凍った敵を投げつけろ。威力も大きいぞ。

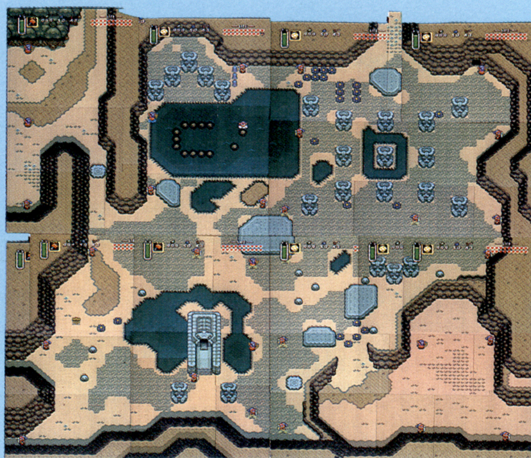


水のほこら周辺

ある者は水路に飲まれ、ある者は凍てつく流れに力つきた。ここは水の迷宮。闇と恐怖の支配する邪悪のほこらだ。



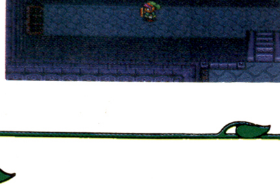
水のほこら周辺マップ



水のほこら

❶奇想天外、意外な仕掛け

入口の所でいきなり進めなくなる。水路に水が流れていればなんとかなるんだけど…。そういえば、光の世界の草原のほこらに…。

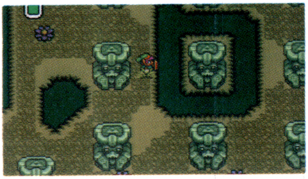


ハシゴがあるんだけど、手の届かない所にあって登れない。

水のほこら周辺

①石塔からくだもの？

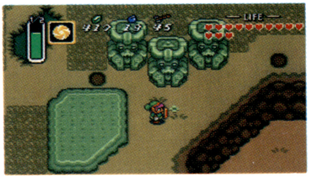
爆弾屋の南から水のほこらのあるエリアに入ると、ちょっと先に石塔が群れている場所がある。その中の一つにあることをすると、くだものがふってくるんだ。まずは、オーソドックスな方法で…。



水路で囲まれていて、いかにもあやしいぞ。

②不思議な貯金箱

くだものがふってくる石塔からさらに南へ行くと、石塔が３本並んでいる場所がある。ここにも仕掛けがしてあるのでいろいろやってみよう。きっと何かいいことがあるはずだ。何事もチャレンジ!!



どの石塔に、仕掛けがしてあるんだろう？

③恐怖の爆弾野郎

ここのエリアには、空から爆弾を落とすモンスターがいる。攻撃力はたいしたことないんだけど、まわりを飛びまわってしつこく攻撃してくる。ただうるさいだけなので、特に相手をする必要はない。



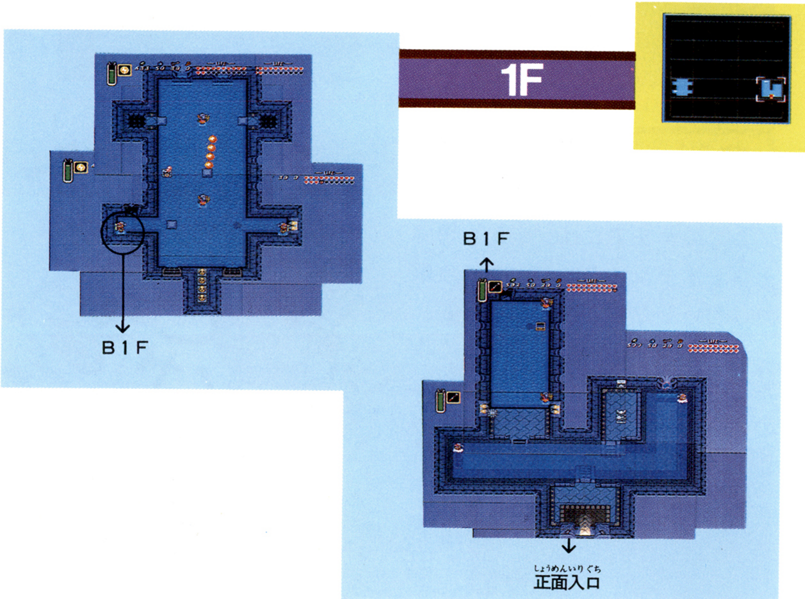
こんなの相手にしてられないよ。無視、無視。



水のほこら内部マップ

水のほこらというくらいだから、水を使った仕掛けがたくさんある。水路を泳がないと行けない場所もある。水門をうまく操作して攻略しよう。





1F

入口の所でいきなりつまずいてしまう。はしごが手の届かない所にあって登れないのだ。水路に水が流れていれば登ることができる。よく思いだしてみると、光の世界の草原のほこらの中に、水門を開



試行錯誤の末、やっと登ることができた。さあ出発だ



あんな所に穴があいているんだけど…。

げっ！ 回転してきた。逃げなくちゃ。

くレバーがあったはず。実は、このレバーは闇の世界にも影響しているのだ。

また、マップ左上のブロックには地下1階を通らないと行くことができないのだ。



B1F

　水路に水が流れていないと、先に進めない場所が2カ所ある。水門のレバーを探しだして、水路に水を流せば、そこを通ることができるようになる。

　また、大きな宝箱が置いてある広間から北側のブロックに行くには、宝箱の中に入っているアイテムを使う必要がある。アイテムが手に入らないと、これから先に続くダンジョンは攻略できないぞ。さらにここの階にはボスの部屋があるが、ここは地下2階を通らないと行くことができない。ボスの部屋の手前は大きな水路になっていて、泳いで渡らないと別の場所

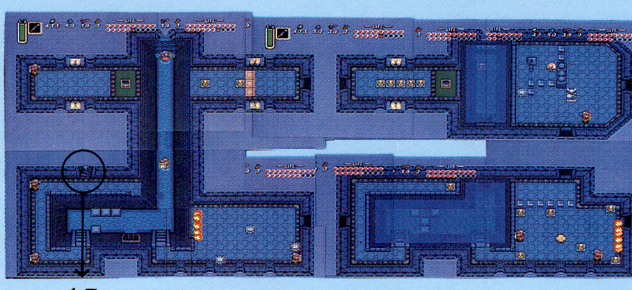


ここは、扉も何もないので普通の方法ではこれない。

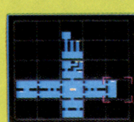


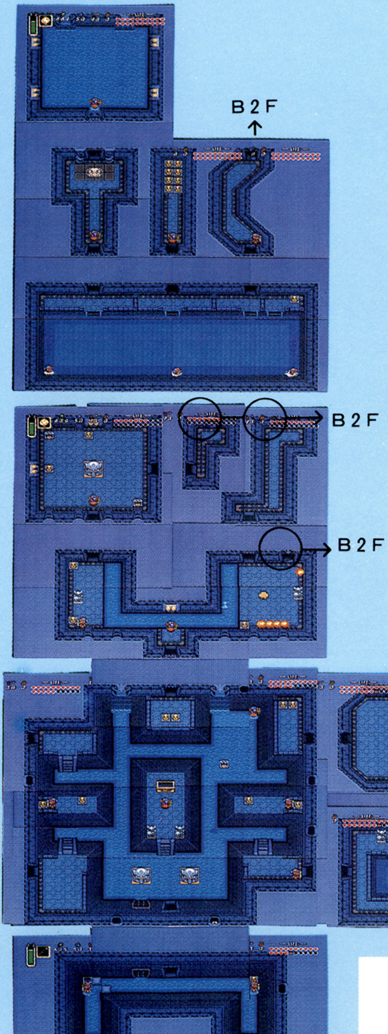
この扉、どうやってあけるのかなぁ。

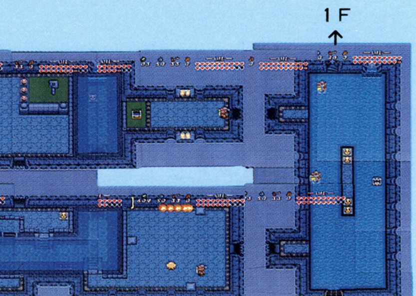
向こう側に行くには飛び移るしかない。



B1F





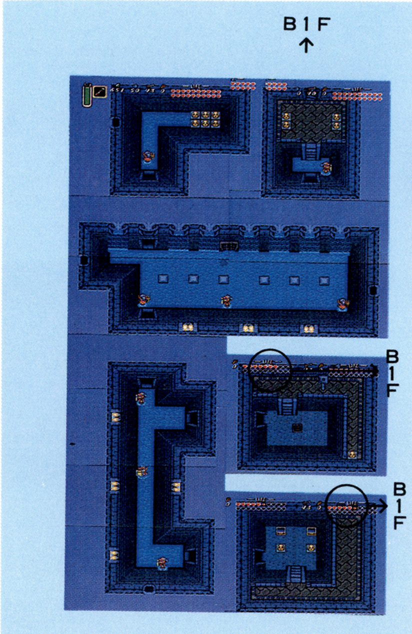


に行けないようになっている。

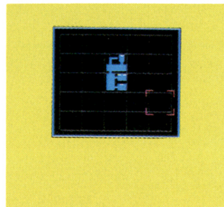
この水のほこらのダンジョンでは、何かと泳ぐことが多い。泳いでいる最中は攻撃することができないが、盾を向けている方向に飛んでくる火の玉などは、盾が弾いてくれる。



アメンボウみたいな動きで、飛びかかってくる。泳いでる時は攻撃できないので、うまくかわそう。



B2F



妖怪！ワート!!

小さな岩の塊の中に隠れているのがワート本体。まわりの岩の塊を回転させて攻撃してくる。アイテムを使って岩の塊を引きはがし、全部退治しなくてはならない。本体だけになったら、剣で攻撃だ!!



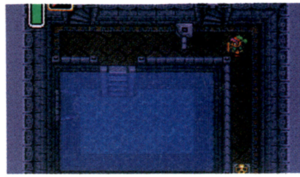
小さな岩の塊が、集まっているようにしか見えないが、その中に本体が隠されているのだ。

B2F

7本の滝が流れている部屋では、滝の仕掛けを解明できないと、ボスのいる地下1階に行けないぞ!!



滝がたくさん流れている。絶対にあやしい。



この水をどうにかしないと下に行けないぞ。

また、水の中に入口がある部屋では、水を抜かなければその入口を通ることができない。水の中は、泳ぐことはできても、潜ることはできないんだ。



まわりの岩の塊が、回転しながら攻撃してくる。部屋の角など、死角に入ってやり過ごそう。



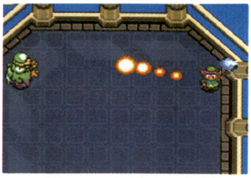
やっと、まわりを全部退治できた。本体の攻撃をかわしながら、剣で切りつけてやっつけろ!!



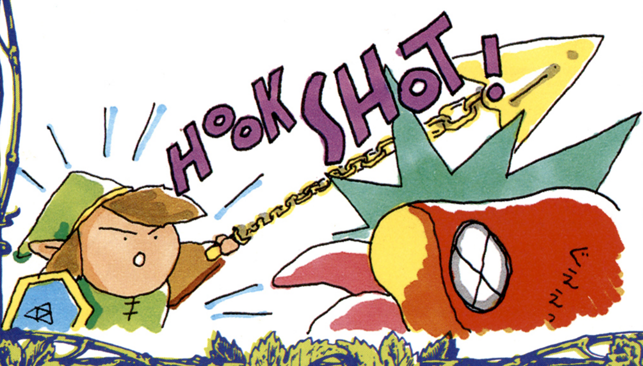
ゼルダの伝説一口メモ

アイテムで倒せ！

アイテムの中には、直接攻撃用の武器になるものがある。アイスロッドなどのロッド類。ハンマーやフックショットも使える。ソマリアのつえで出したエネルギーブロックを敵にぶつけることもできるぞ。虫取りあみは対アグニム戦で有効だ。

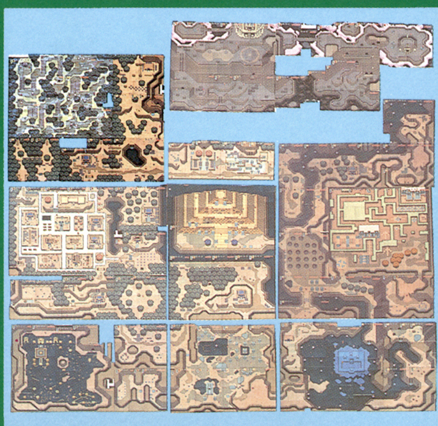

アグニムの魔法は、虫取りあみではね返せる。


ソマリアのつえのブロックはかつげるぞ。

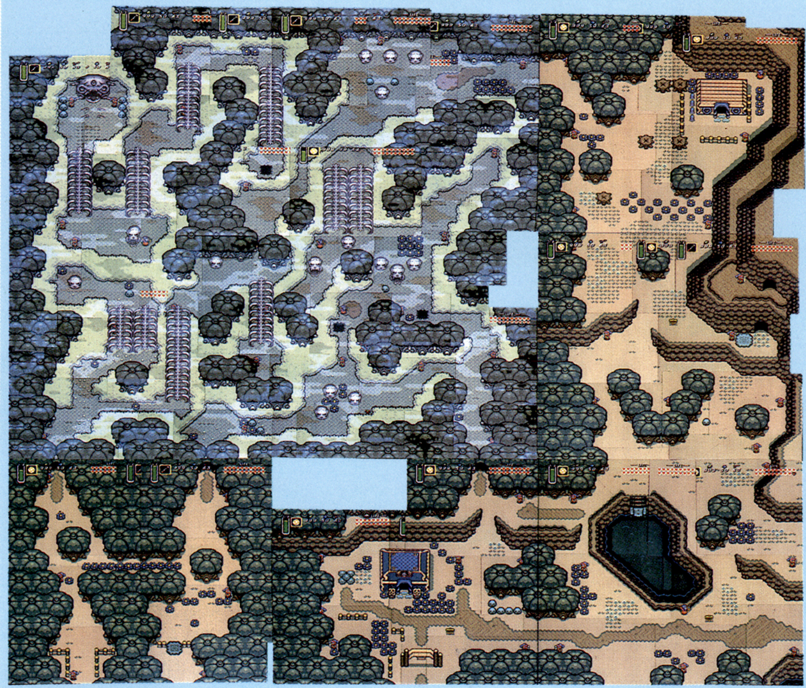


どくろの森周辺

少年の前に横たわる邪悪な森。その入り組んだ道と不気味な迷宮は、迷路のように暗く、深く広がっていた。



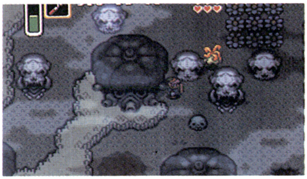
どくろの森周辺マップ



どくろの森

❶入口はどれだ!?

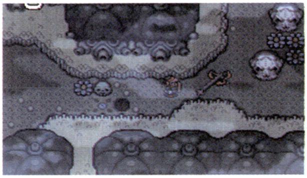
森の中は迷路になっていて、あちらこちらに不気味な像が大口をあけて待ちかまえている。実は、この不気味な像が地下への入口になっているんだ。中では、何が待ちかまえているのだろう？



入口が二ヵ所ある。どっちに入ればいいの？

❷いや〜ん、ライクライク

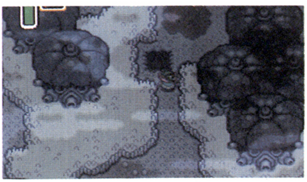
いきなり舌をのばして襲ってくるライクライク。その舌に触れると、アイテムを取られてしまうぞ。爆弾なんかはどこでも手に入るけど、盾を取られちゃったら買わなきゃならない。気をつけよう。



この舌にふれるとアイテムを持ってかれる。

❸落とし穴に注意！

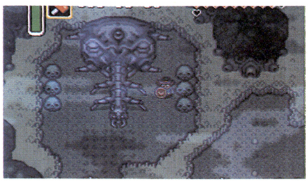
道のいたる所に落とし穴がある。この落とし穴は、地下に続いているので、うまく利用すれば便利かもしれない。もしかしたら、普通に歩き回っただけじゃ行けないような所にも通じていたりして…。



落とし穴だ。どこに続いているんだろう？

❹入口はどこだ？

森の迷路や地下のダンジョンを歩き回り、こんな所にたどり着いた。ここからボスのいるダンジョンに行くことができる。入口をあけるには、もう一つのダンジョンで手に入れたアイテムを使えば…。



ここで、アイテムを使ってある事をすると…。

どくろの森周辺

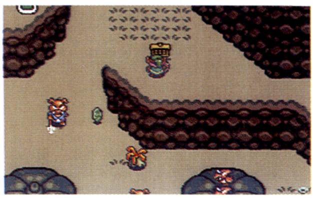
❶マントでGOGO！

どくろの森の東側、光の世界でいうと、きこりの小屋から南に行ったところに立て札が立っていて、「マントをまといし者には、ハートのかけらをゆずろう」と書かれている。マント自体も役に立つ物なので、ぜひ探しに行こう。

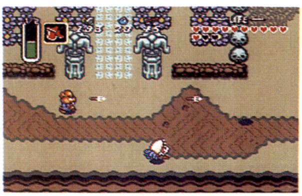
しかし、マントは黒っぽい石が持ち上げられるくらいにパワーアップしていないと、手に入れることができないぞ。

そして、マントを手に入れた後、立て札の先にある洞窟に行き、マントを使ってボヨヨンブロックをすり抜けると、その先には…。

ただし、マントを使うと魔法の消費量が激しいので、MPに十分注意して使おう。



なになに？ マントがあると何かもらえるって？

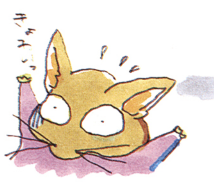


へへん！ もう、槍なんかどうって事ないぞ!!



ありゃりゃ、魔法が切れちゃったぞ。逃げろ〜！





②毎度！の雑貨屋

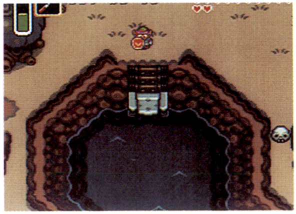
森の上の出口をでて東に行くと、雑貨屋がある。売っている物は、闇の神殿の雑貨屋と変わらない。もし、森の中でライクライクに盾をとられた場合、レベル１の盾ならここでも手にはいるのだが…。



この雑貨屋では、盾を買う必要がでてくるかも…。

③不審？な池

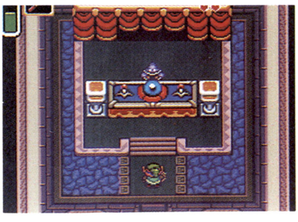
雑貨屋からずっと南に行くと、おもわせぶりに池があるのだが泳いでも、物を投げ込んでみても何も起こらない。いったい何があるんだろうと気になるが…。実は！何も起こらない。残念だったね…。



何かありそうだと思うんだけどねぇ…、どうだろう？

④占ってちょーだい！

森の南側、光の世界で占い屋があった場所に行くと、闇の世界でも占い屋になっている。情報屋と同じく役にたつ情報が手に入るので、のぞいてみよう。実は、闇の世界唯一の占い屋でもあるんだ。



ここは、闇の世界でたった一つの占い屋なんだ。

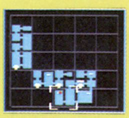


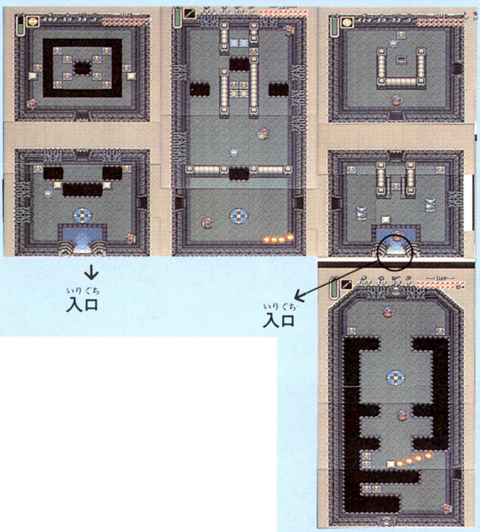
どくろの森内部マップ

ここのダンジョンは、床の穴の位置を変えないと、先に進めない所がたくさんあって、まるでパズルのようだ。頭を使わないと攻略できないぞ!!



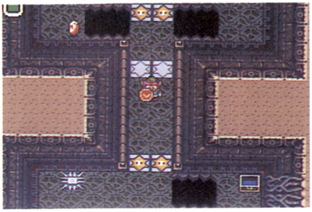
B1F



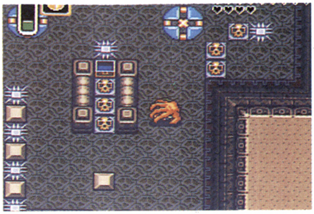


B1F

床の星マークがパズルのスイッチになっている部屋や、入ると床が崩れる部屋、落とし穴から落ちないと行けない部屋など、とにかく床や穴に関する仕掛けが多い。



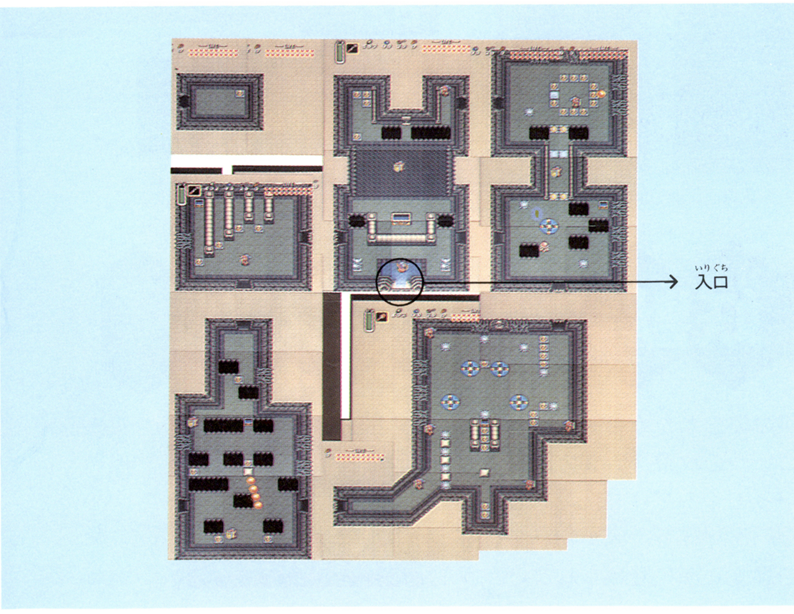
こっち側からなら、平気で通る事ができるのになぁ…。

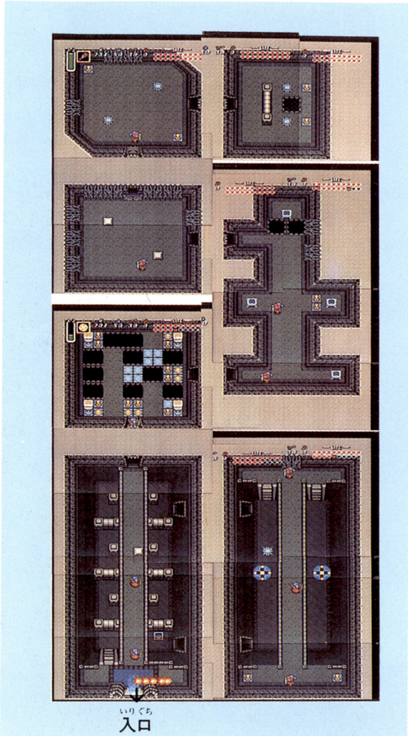


ぎゃ〜っ!! ウォールマスターに捕まってしまった。

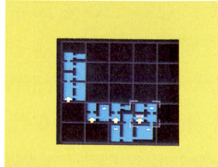
頭を使って、よく考えないと攻略できないぞ!!

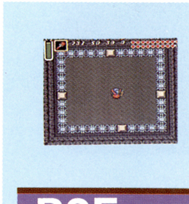
さらに、どこの部屋にもウォールマスターがふってきて、主人公を捕まえようとする。捕まると入ってきた所まで、強引に連れ戻されてしまうので注意しよう。



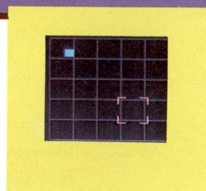


B1F



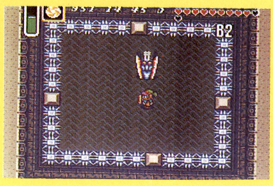


B2F



妖獣！ガモース!!

蛾の姿をしたガモースがボスだ。こいつの攻撃は、3方向に光線を撃ってくるだけで、たいしたことないんだけど、床が動いているので思うように避けられない。う

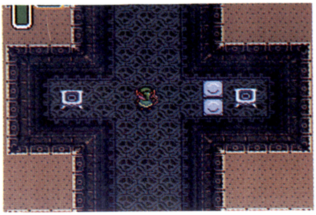


床が動いてうまく移動できない上に、まわりはトラップで一杯だ。

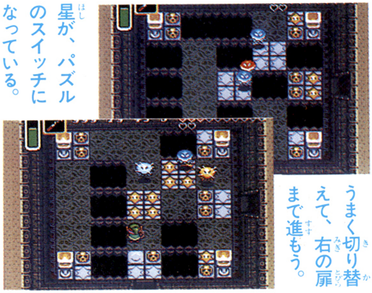
B1F・B2F

ボスのいるダンジョンは、森の左上にある不気味な像が入口になっている。しかし、入口をあけるには、この像の右下にあるダンジョンの大きな宝箱からアイテムを取ってくる必要がある。

ちなみに、このダンジョンのボスは剣で倒せる。ボスにたどり着くまでにMPはいくら使ってもいいが、体力は温存しておこう。



あれを使って、燭台にある事をすると、扉が開くぞ。

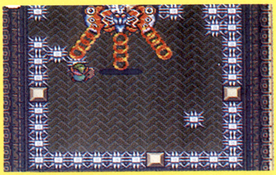


星が、パズルのスイッチになっている。

うまく切り替えて、右の扉まで進もう。

かうかしてると部屋の端に並んでいるトラップにぶつかってしまうし、トラップ自体も動くのでさらに避けずらい。うまく避けながら後ろに回り込んで、剣でたたっ切ろう。





うわぁ！　光線とトラップの二重攻撃だ。

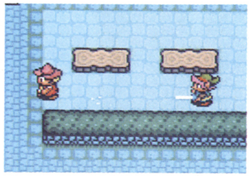


うまく背後に回りこんで、後ろから攻撃だ!!

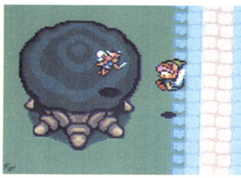
ゼルダの伝説一口メモ

快足おじさんの秘密

カカリコ村のへんな人、早足のおじさん。じつは、このおじさんと話すと、カカリコ村の２本の木から落ちるアイテムが変わるのだ。ハチが出る木からはルピーが、ルピーが出る木からは妖精が出てくるようになるのだ。とってもお得だぞ。



ペガサスのくつを手に入れれば追いつける。

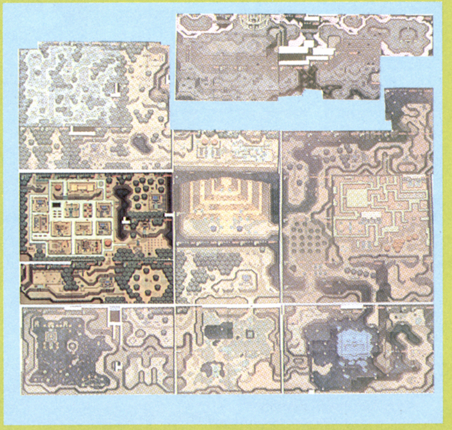


ワーイ、木から妖精さんが出るようになるぞ。

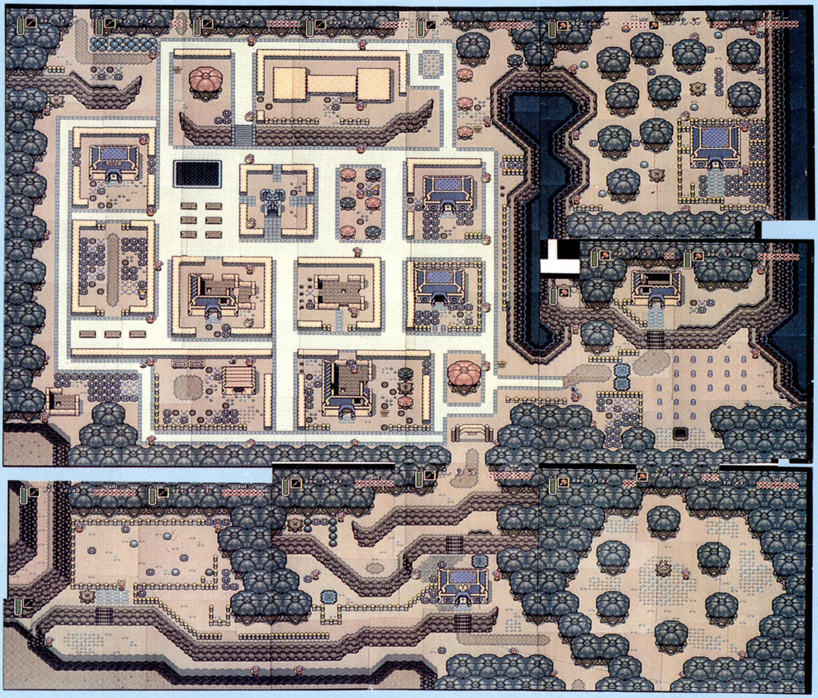


はぐれ者の村周辺

夢破れ、流れ着いた者たちの集う村。
ここには、滅びの匂いが漂っていた。

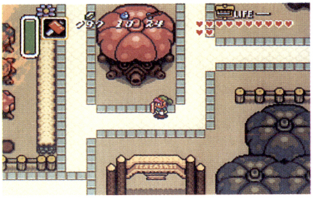


はぐれ者(もの)の村(むら)周(しゅう)辺(へん)マップ



❶しゃべる木を探せ

この村は似かよった木で囲まれているけれど、そのうちの何本かの木は、しゃべることができるぞ。なかには、情報をくれる木がいるので、必ず探しだそう。判別の方法は、木に体当りすること。



目だつ木があったら、迷わず突進しよう。

❷雑貨屋でござ〜い

村には雑貨屋が２つあって、この店はわりと普通。簡単に中に入ることができるし、売ってるものも、ほかの店とほとんど変わらない。アイテムの数を確認して、足りないものがあったら補充しておこう。



爆弾や薬の数は、とくによくチェックすべし！

❸こんなところにカエルが…

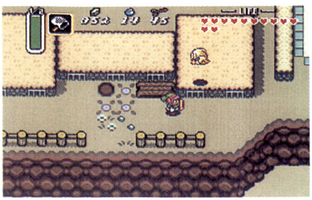
左の周辺マップ左下あたりに、一匹のカエルがいる。ただこのカエル、周りを重い石で囲まれているので、話しかけることができない。将来、重い石を持てるようになったら、忘れずに会いにいこう。



一見、普通の石に見えるが、持ち上げられないぞ。

❹ブラインド屋敷は地下？

光の世界のカカリコの村では、盗賊ブラインドの隠れ家があったが、この村の同じ位置に来てみると、まったく何もない。一説には、この村の地下にブラインドが潜んでいるとも…。



光の世界ではここにブラインドの隠れ家があった。

⑤あてもの屋で大もうけ！

たくさんの宝箱が並んでいる、あてもの屋。お金を払うと、このうちの宝箱を２つ選んで開くことができる。しかも、どれを選んでもスカがないので、この村のお店にしては良心的なところ。



ずらりと揃った宝箱は、ちょっとした迫力がある。

⑥穴掘り屋でくたびれもうけ？

村の南のはずれにあるこの店は、30秒のあいだに、好きなだけ穴を掘らせてくれるぞ。当然、掘った穴からはいろんなアイテムが出現するのだ。ただ、労力のわりには、収入が少ないということも…。



数多く掘らないと、アイテムの数も少なくなるぞ。

⑦的当て屋でスッテンテン!?

この店に入るときは、ご用心。この的当てにハマらないように注意しないと、せっかくたくさんあったルピーが、気がつくと０になっていたりするぞ。賭事はほどほどにするのが一番なのだ。



目標は後ろのタコ。前の手がその邪魔をするのだ。

⑧あかずの宝箱

光の世界では鍛冶屋だったのが、闇へ行くとあばら屋に変貌。そしてその家の中に、宝箱があるのだ。ただし、この宝箱はすぐには開かない。あるところへ持って行かないと、中身は取れないぞ。



宝箱は、外からでも見える。一体何が入ってる？

⑨入りにくい雑貨屋

周りを塀で囲んだ、雑貨屋。この店に入るには、ある場所からジャンプして塀を飛び越えるしかないぞ。また、店には大きな盾が売られているので、盾を失った人はここで買うようにしよう。



お店の人は、どこから中に入っているんだろう…。

⑩出るクイは打つ！

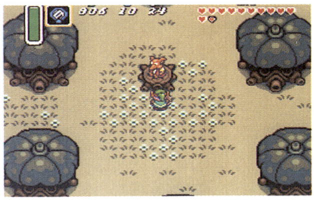
闇の世界では、どこででも見られるクイ。とくに何かありそうな怪しげなものは、ひたすらマジックハンマーで叩いて、地中に埋めよう。きっと、トクすることがあるはずだぞ。



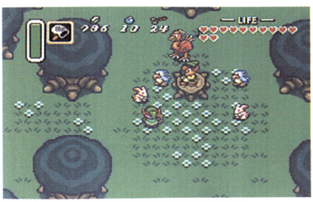
クイが密集しているところは、かなりクサイ場所。

⑪森の中のキツネの謎

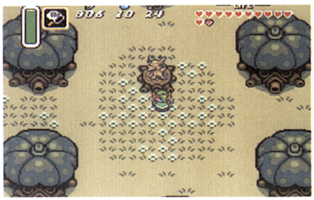
周辺マップの右下に、木に囲まれた場所がある。ここの中央にはキツネがいるので、話しかけてみよう。そして、光の世界と行き来すると、とても便利なあるアイテムが入手できちゃうのだ。



切株の上にいるキツネとは、話ができるぞ。

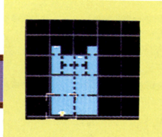


光の世界の同じ場所には、オカリナを吹く少年が。



ある条件を満たすと、キツネは木に変わるぞ。

B1F





はぐれ者の村地下迷路内部マップ

迷宮の入口は、村のどこかに隠されているという。けれど、村でしっかり情報収集していれば、その場所は簡単に見つかるはずだぞ。



B1F

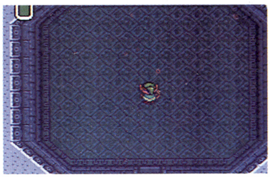
内部に入ったとたん、そこは立体的な迷路が広がっている。上下の通路が複雑に交差していて、迷いやすくなっているので気をつけよう。また、ボスの部屋にはすぐに入れるけれど、なぜか肝心のボスが出現しないぞ。どうして？



このあたりは、迷路が2重構造になっている。



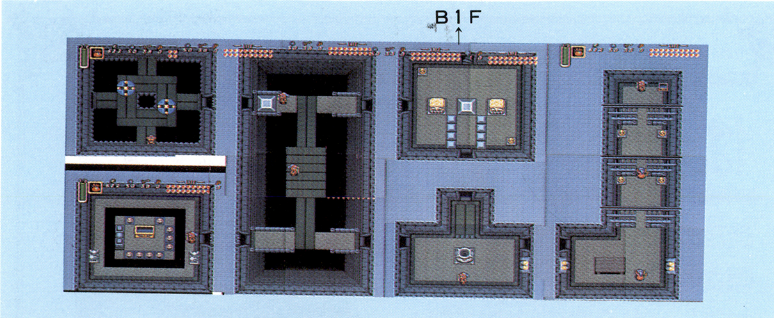
ここは怪しいな、と思ったら要チェック。



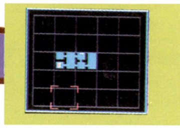
ボスの部屋に入っても、何もいない。いつもならここで対決するのに。

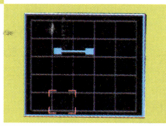


ライフがすぐに消耗してしまう、驚異の危険地帯。ダッシュして、一気に突き進もう。

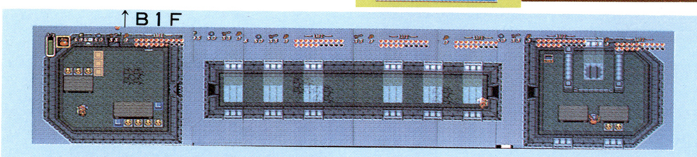


B2F



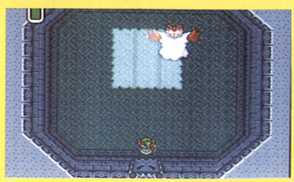


1F



怪人！ブラインド!!

光の世界では盗賊として知られるブラインドが、この迷宮のボスだ。顔が少し猫に似ているが、実際けっこうすばやい動きをするぞ。そのうえ攻撃方法も多彩で、口か



いくつかの条件を満たせば、ブラインド出現。

B2F

この階には謎の少女がいる。ブラインドに捕らわれて、ザコたちの厳重な警戒のもと、幽閉されているのだ。さっそく助けに行こう。



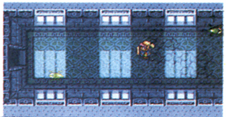
中央にあった邪魔な巨大石を、持ち上げるの図。



救出する謎の少女には、何か気になるところがある。

1F

重要なトリックが仕掛けられている階。それを見破らないと、ボスとは対決できないぞ。表の世界のブラインドの情報を思い出そう。



外からの光がもれて、幻想的な感じがする長い廊下。



廊下の突きあたりはこの部屋。どこか、うさんクサイ。

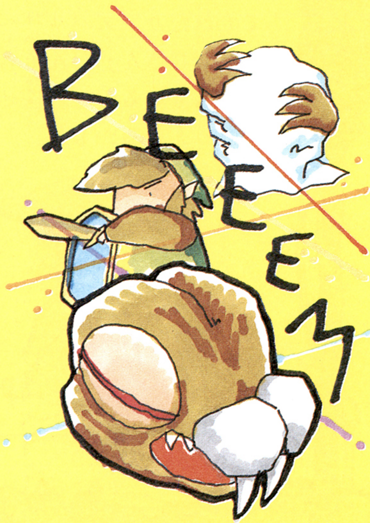
らレーザーを出したり、首を飛ばして2方向から攻撃をしてきたり、避けるのも大変だ。あまり戦闘に時間をかけていると、ライフはみるみるうちになくなってしまうので、積極的に攻撃を仕掛けるのが得策。弱点へ猛攻撃だ！



レーザー攻撃は当たると大ダメージ。



最大、2つまで頭を飛ばし、攻撃してくる。



ゼルダの伝説一口メモ

変な奴らのいる町は♪

このゲームには、どこかちょっと普通じゃない人たちがたくさん出てくるのだ。オープニングの門番や兵士は、いきなり説教したり操作法を教えてくれたり。ズバリ「へんなおじさん」なんて名前の人もいるのだ。探せばもっといるかもね。



まじめそうな見張り番。おつとめごくろうさま。

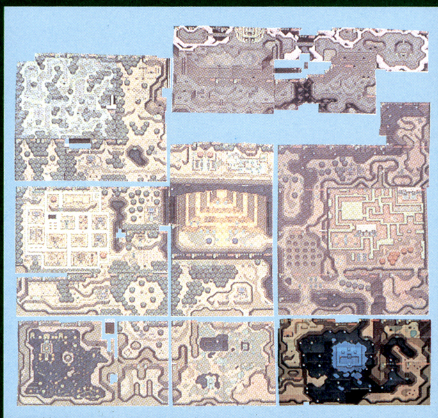


立て札を抜くと、トコトコついてくるぞ。

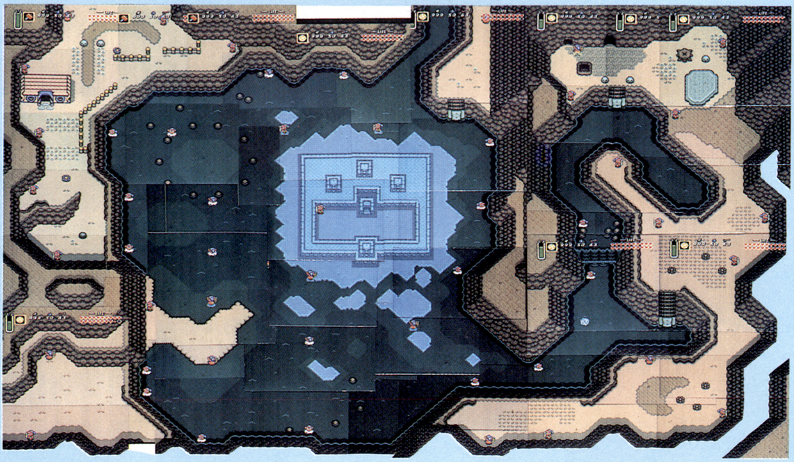


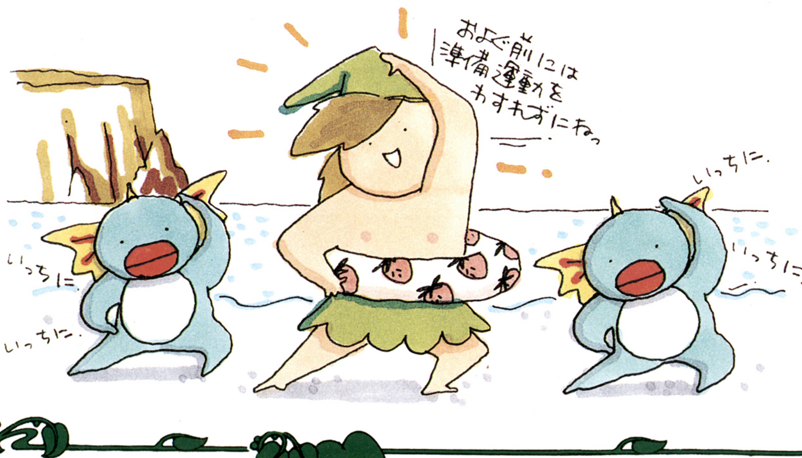
ハイリア湖周辺

にごった水の上を、寒々とした風が吹きわたる湖畔。その中央にある迷宮は、冷たい手で少年を招いていた。



ハイリア湖周辺マップ





ハイリア湖

①ダンジョンの入口は？

ハイリア湖の中央にドッシリと構えているのが、これから攻略する氷の迷宮だ。しかし、そのそばまで行って、いざ中へ入ろうとしても、どこから入れるのかわからない。たとえ、壁に爆弾を仕掛けても、壊すことはできないのだ。

そこで、そのままの位置でマジカルミラーを使って、光の世界へ行こう。そしてあるものを見つけられれば、迷宮の入口の前に来ることができるぞ。



迷宮の入口は、この塀の向こう側にある。


光の世界のこの付近を、よく調べてみよう。

②うず巻はワープゾーン

ハイリア湖の周辺では、うず巻がよく見られる。うず巻のほとんどは、クーが作りだしているものなのでしばらくすれば消えてしまう。しかし、なかにはずっとうずを巻いてるものがあり、そのうず巻きがワープゾーンなのだ。ワープゾーンはその名の通り、離れた場所へ瞬時に移動することができる。光と闇両方の世界にあるので、どちらもうまく利用すれば、マップの広さも苦にはならないぞ。

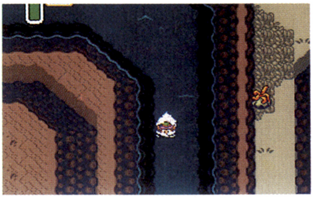

ハイリア湖の近くにある、ワープゾーン。



これは、デスマウンテンのそばに通じている。

③水泳自慢集まれ～！

氷の迷宮のまわりには、玉を投げてくるクリーピーや、クーなどがウジャウジャ棲息している。さらに困ったことは、このあたり一帯の移動方法が泳ぐしかないことで、地面を歩く場合より数倍動きが鈍くなってしまうのだ。だから、泳ぎがうまくないと、あっというまにクーたちの餌食になるので、要注意。また、泳ぐスピードを速くしたいときは、Aボタンを連打するといいぞ。



湖は、自由に動き回れないのが最大の難点。



ザコから逃げるときは、Aボタンを連打しよう。

④ストーンサークルの意味

氷の迷宮のやや左上にある、並んだ石が円を描いている場所がストーンサークルだ。ここの中央は浅瀬になっているので、動きも軽やかだ。ザコたちの攻撃も、地上と同じようにしのぐことができるぞ。そのうえ、この位置のまま光の世界へ行くと、ハートのかけらがある小島へ上陸できる。今までは小島に登れなくて、ハートのかけらをみすみす取り逃していたけど、こうすれば入手できるのだ。



サークルのまん中で、マジカルミラーを使おう。



ハートのかけらが、また1つ手に入ったぞ。

ハイリア湖周辺

❶どこでも雑貨屋

光の世界では占い屋だったお店が、闇の世界では雑貨屋に変身!? 売っているものはごく普通のアイテムばかりなので、氷の迷宮に入るまでに必要なものを買って、補充しておこう。



ルピーに余裕がある人は、赤い薬をどうぞ!

❷どこかに情報屋

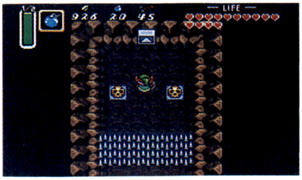
重要な情報を聞かせてくれる、情報屋。しかも、この情報屋は、情報以外にもライフを満タンに回復してくれるのだ。場所は周辺マップの右上あたり。必ず見つけ出して、話を聞こう。



手に話しかけるのは、何かヘンな気分だなぁ。

❸ここでも情報収集

サハスラーラからのメッセージが聞き出せるところ。ここは、さっきの情報屋のすぐ近くにあるが、入口が隠されているため探し出さないと入れないのだ。情報屋のあたりをよく調べよう。



賢者からのメッセージは、役立つものばかり。

❹妖精さんもいるぞ!

ライフをフル回復してくれる妖精も、情報屋のすぐ近くにいるぞ。しかも情報屋と違って、ライフ回復は無料だから気軽に利用できるのだ。また、これも入口が隠されているから探し出すことが必要。



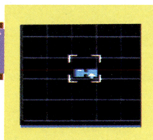
氷の迷宮に入る前に、訪ねておきたいところ。

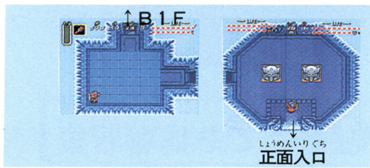
ハイリア湖、氷の迷宮内部マップ

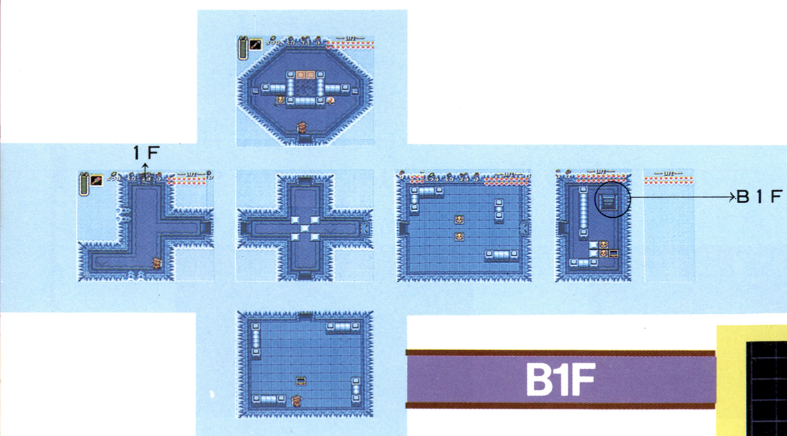
ここは地下7階まである大迷宮だ。上に昇ったり、下へ降りたりと忙しい迷宮なので、迷いやすさもかなりのもの。内部マップを十分活用しよう。



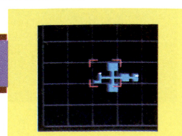
1F







B1F



1F

ザコを全滅させて、この迷宮内の戦闘のコツをつかもう。



壁の彫像が、いきなり動きだして襲って来るぞ。



氷の床はよくすべるから、動きは小さく、ゆっくりと。



このザコには剣が通用しない。ファイアロッドで倒せ。

B1F

いきなり詰まってしまうのがこの階。地下2階へ降りたいと思っても、そこに通じる階段が通れなくなっているのだ。こうなると、どこか別のルートで下へ降りるしかないぞ。ちょっとでも怪しいと思われる場所には、迷わず爆弾を仕掛けよう。

また、氷の床がある部屋には、ペンギンのような姿をした緑色のザコが出現。コイツは体当りで攻撃してくるから、待ち受けて回転斬りをおみまいしてやろう。



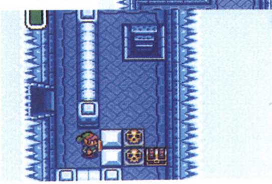
お腹で氷の床を滑って、体当りしてくるのだ。



追いかけるよりじっと待って、回転斬りで倒せ。



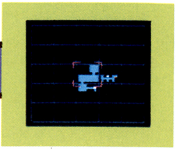
どこかに、扉を開くスイッチが隠されているぞ。



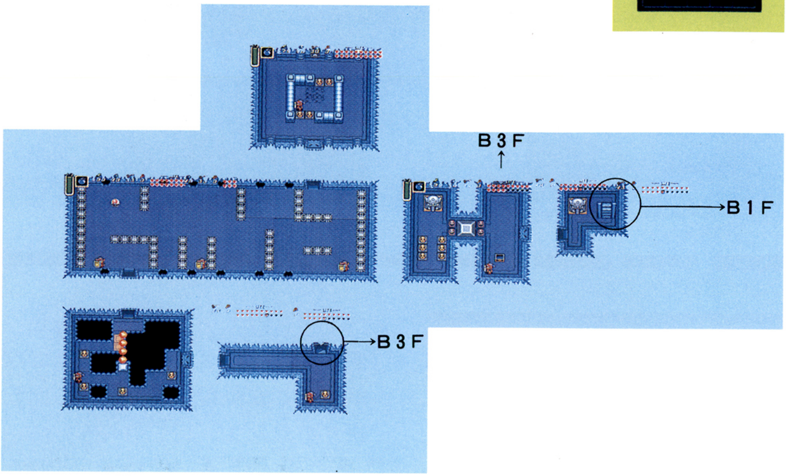
下りの階段を見つけたが、ここからでは使えない。

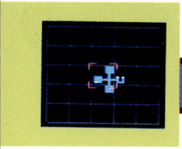


怪しい感じのする部屋。赤いバリが浮遊しているので、電気を出さないうちに倒してしまおう。

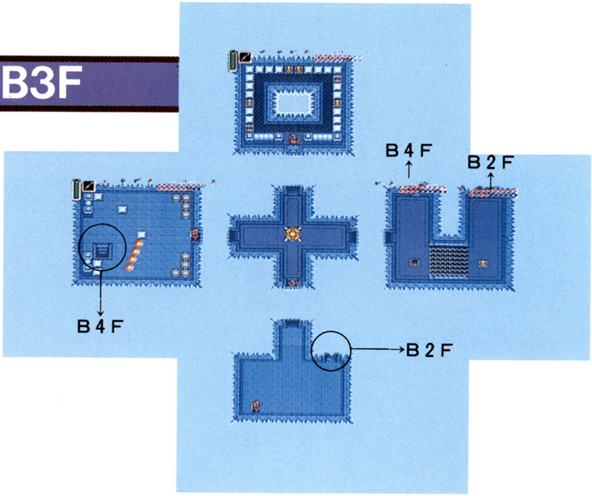


B2F





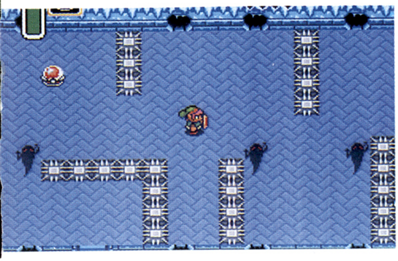
B3F



B2F

ここにはいろんなトリックが仕掛けられているので、部屋のひとつひとつを入念に調べよう。そして、気になるところがあれば、叩いたり引っ張ったりすると、新しい通路が開けるぞ。

また、この階には強力なガイコツが出現するので注意。剣で倒しても、またすぐに生き返る不死身なヤツだ。本当の倒し方は、サラスラーラの念波が教えてくれる。



ここは床が左右に移動するので注意。黒い影を倒しながら進め。



倒しても、コイツの場合は油断禁物。



ここはモグラ叩きを思わせる部屋だ。

B3F

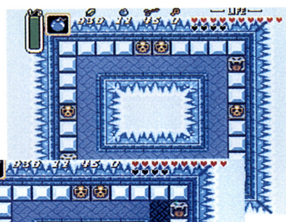
地下1階とはうってかわり、ここは分岐点。どこの部屋へ入っても地下4階に通じているのだ。ただそれだけに、迷いが多いのも事実。これから先、マップをよく見ておかないと、頭の中で混乱してしまうぞ。いざとなったらマジカルミラーで、迷宮の入口に戻ろう。



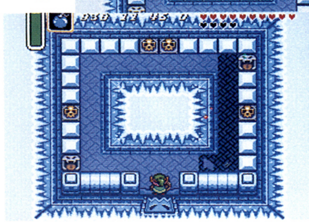
この階段は床が滑るのでコツが必要。



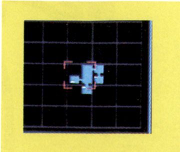
大きなトラップは、上下に移動するぞ。



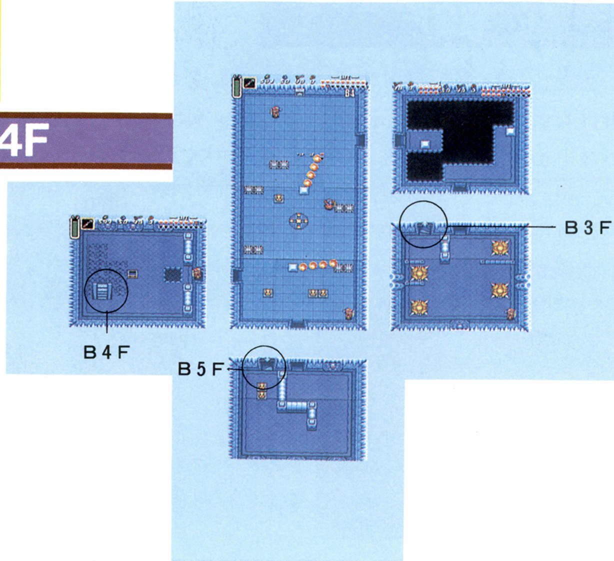
この部屋で長居していると…。

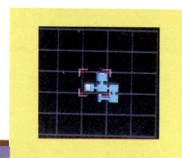


床が落ちてなくなってしまうのだ。

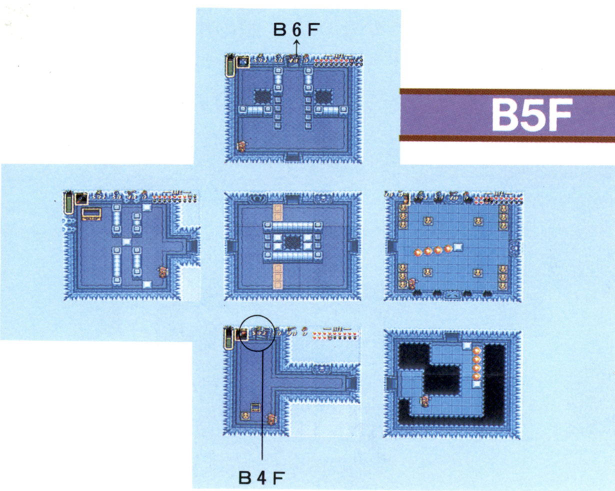


B4F





B5F

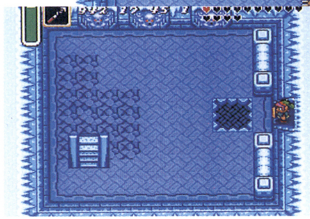


B4F

慎重に進まないと、トラップで大ダメージを受けてしまう、かなり危険な階。とくにマップの中央にある大きな部屋は、氷の床とぐるぐるバーの絶妙のコンビで、みるみるうちにライフを減少させていくぞ。とにかくここでは、あせらないようにすることが肝心。ぐるぐるバーが近づいてきたら、ダッシュを少しだけかけ、うまく逃げながら移動しよう。


部屋のすみを歩くのもいいけど、トゲのトラップには十分注意。


トラップの動きをよく見て移動。


この部屋には何かありそうな感じ。

B5F

トラップの危険は地下4階より低いけれど、トリックの数はけっこう多いところ。床に開いている穴や、大きな宝箱に近づけないよう、ブロックがガッチリと邪魔をしているのだ。これをめでたく解決するには、別の階へ行ってちょっとした工夫が必要だぞ。

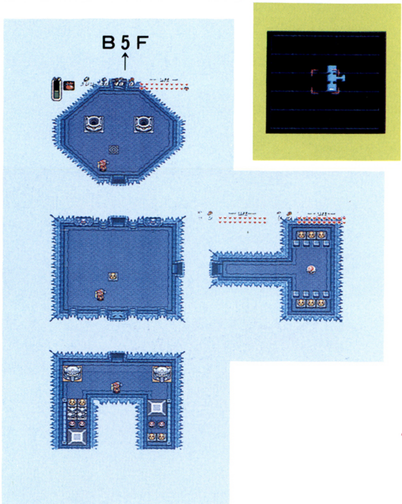

危険な場所といえばこの部屋ぐらい。

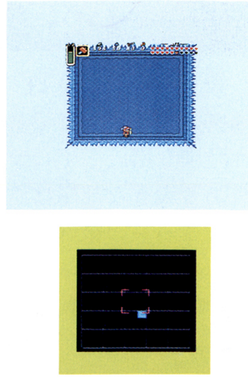

ここはダッシュを使いながら渡ろう。


どうすれば、あのお宝が手に入る？


穴のそばのブロックも要チェック。

B6F





B7F

奇怪！シュアイズ!!

すべてのトリックをこれまでに解消していたら、ライフの残量はまったく気にならない。シュアイズとも、存分に戦えるはずだぞ。

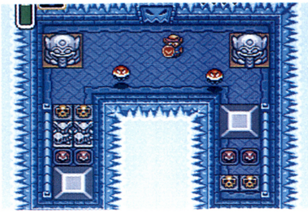
またコイツは、上から氷の塊を落として攻撃してくる。塊は床に落ちると、４方向に飛び散るのだ。そのうえ、３匹に分裂。取り囲まれると、かなり面倒だぞ。



最初は氷の中に潜んでいるシュアイズ。コイツと戦うためには、この氷を溶かさないとダメなのだ。その溶かす方法はというと……

B6F

この階までくれば、あと一息でボスと対決。まだまだトリックが行く手を阻んでいるけれど、これまでの応用で対処しよう。



この部屋に入れれば、ボスまであと一息だ。



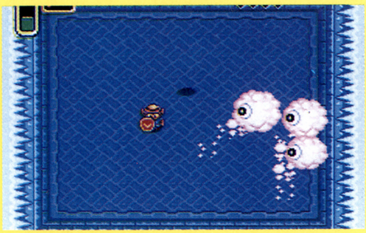
ガイコツがよく落ちてくるので、ご用心。



ここにも気になる２つの穴。



ドクロが並んでいるから、アイテム補充ができるかも。



氷の中から現れると、いきなり３分裂してくる。ただ、動きは見た目ほど早くないぞ。



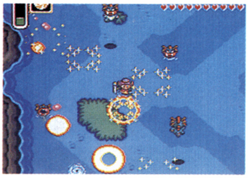
３匹を一度に相手するなんてムリ。落ちてくる氷の塊を避けながら、１匹ずつ倒していこう。



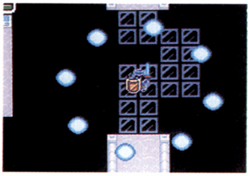
ゼルダの伝説一口メモ

魔法の力の使い道

このゲームには、魔法のメダルが３つ出てくる。これはすべて、攻撃に使えるのだ。ボンバーはファイアロッドの強力版。シェイクは敵をスライムなどに変える。エーテルはアイスロッドの強力版、見えない道を浮かばせたりもするぞ！



敵に囲まれても、ボンバー一発でこの通り。

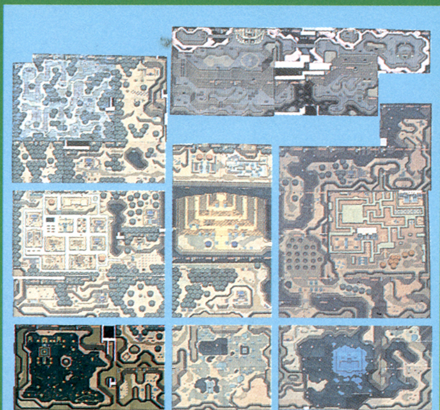


エーテルを使えば、見えない道が、ホラ。

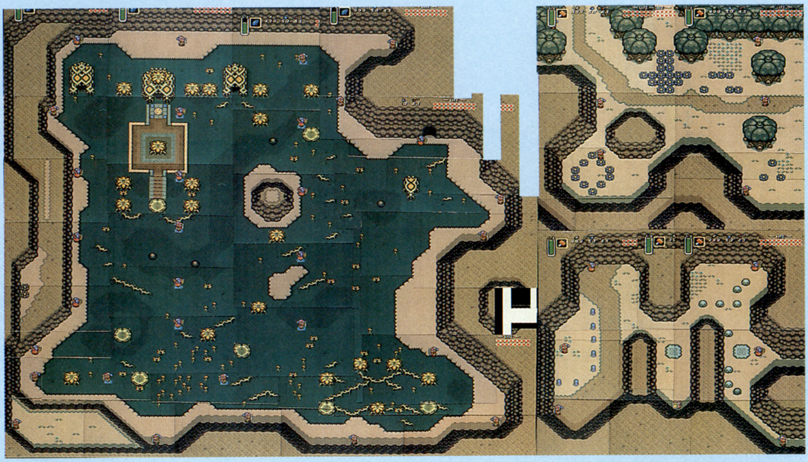


悪魔の沼周辺

暗くよどんだ水面に、はげしい雨が降り続ける。ここは悪魔の沼。出口も入口もない、暗黒の世界なのだ。



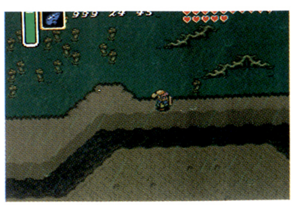
悪魔の沼周辺マップ



悪魔の沼

❶ 万年暴風雨区域

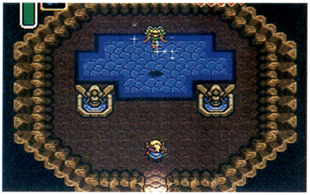
激しい風と横なぐりの雨が、この沼一帯を荒し回っている。まるで、冒険を始める直前のような光景だけど、迷宮の入口を発見すれば、ピタリとやんでしまうのだ。



雷鳴もとどろく、ひどい暴風雨。沼の気味悪さもいっそう際立つ。

② 右の顔には妖精が

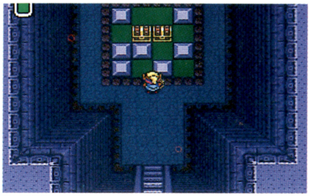
周辺マップの左上あたりに２つ並んだ、怪物の顔。実はこの中は洞窟になっていて、右の顔には妖精がいるぞ。びんの中に入れることはできないが、ここでライフをフル回復してから、迷宮に入ろう。



妖精さんの姿を見ると、ついホッとしちゃうなぁ。

③ 左の顔にはお宝が

左にある顔には、宝箱が２つ入っているぞ。ただし、あわてて奥まで入って行くと、トラップによってダメージを受けるから注意。一度触れただけで、ハートが１つ分減ってしまうのだ。



ブロックを移動させて、宝箱の中身をいただこう。

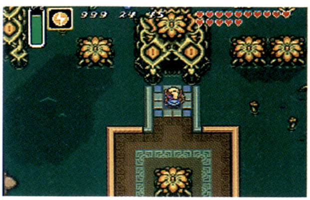
④ 入口をあける呪文は開けゴマ！（ウソ）

最初、この沼の迷宮の入口はある場所に隠されている。このあたりじゃないかな、と位置はすぐにわかるが、入口をどう出現させるかが問題なのだ。

そこであたりをよく見ると、何か奇妙な模様が床についている。どうやら、この模様に関係するものを使えば、迷宮の入口が現れるようだ。しかもそのときは、この沼の雰囲気を暗くしている暴風雨もやんで、空が晴れあがるぞ。



ここまで来た人なら、この模様の意味は簡単だ。

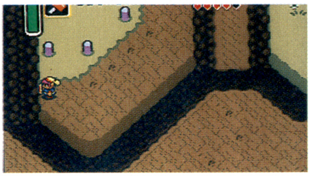


出現した迷宮の入口も、怪物の口だった。

悪魔の沼周辺

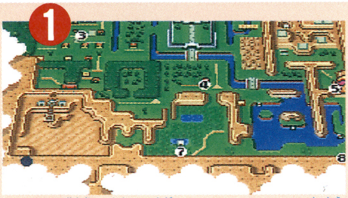
❶ 入る道なし出てゆく道なし

悪魔の沼には、外に通じる道というものがない。まわりは一段高くなった山が囲み、下から登ってこれを越えることはできないのだ。だから、歩いて沼に入ることはできないぞ。それではどうしたらいいのか？　もうピーンと来た人もいると思うけれど、実はとっても簡単なこと。一度光の世界へ戻ってあやしの砂漠へ行き、再び闇の世界に行けば、ちょうどそこが悪魔の沼にあたる場所なのだ。


光の世界では、この道が通れていたのに…。



立て看板にも、出入口なしと書かれている。


1 いったん光の世界へ戻って、オカリナを使用。

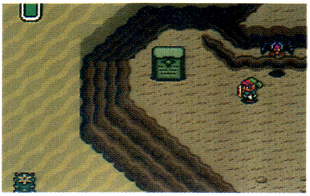

2 トリさんは、あやしの砂漠まで運んでくれる。


3 そして、ちょうどこのあたりに魔法陣がある。


4 闇の世界へ行けば、そこはもう悪魔の沼。

②ナゾの石碑を読め！

あやしの砂漠の攻略途中、どうしてもそばに近づけなくて気になっていたあの謎の石碑。だが闇の世界からなら、石碑を読むことができるぞ。石碑にはボンバーの魔法のメダルが隠されているので、ぜひ入手しよう。また、この魔法の威力は、画面上のザコを焼き尽くす極めて強力なもの。ピンチになったときは、この魔法でザコを一掃しよう。ただし、通用しないヤツもなかにはいるので、要注意。



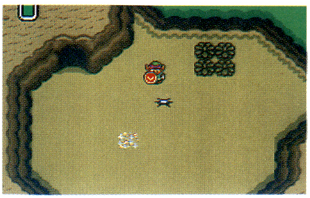
ようやく謎の石碑の前にやってきたぞ。



めでたく石碑の中に隠された、ボンバーを入手。

③行けるかナ？

あやしの砂漠の東に位置し、ヘンなおじさんの裏側にある洞窟。ここも、小高い山になっているため、このままだと入って行けない。だから謎の石碑と同じやり方で、いったん闇の世界へ行こう。



洞窟の中には、どんなお宝が眠っているのやら。

④またまた情報屋

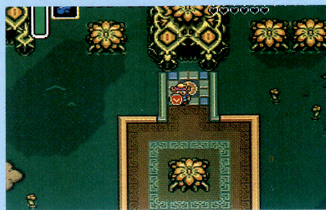
周辺マップの右上にある洞窟の中には、情報屋がいるぞ。ここの情報屋もかなり親切で、情報をくれたあとにライフをすべて回復してくれるのだ。また、洞窟内をよく見てみると…。



ときどきホバリングする、ハチのような情報屋。

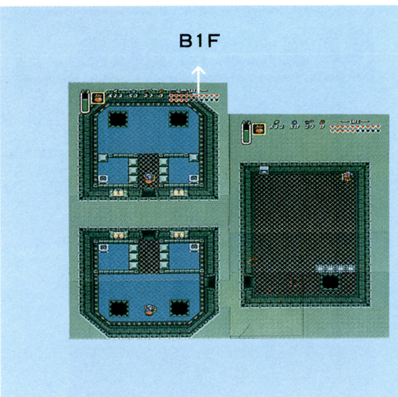
悪魔の沼迷宮内部マップ

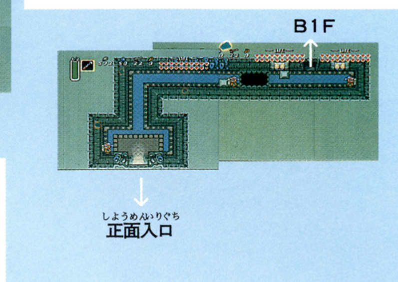
地下2階までしかないのに、地下1階がヒジョーに広い迷宮。だからメインは、地下1階の攻略になりそうだ。また、後半からはカンテラを使用。



1F

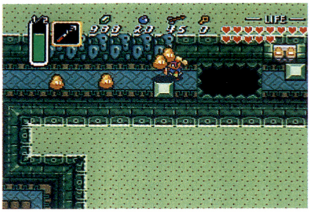






1F

1Fの部屋には、入口から続いているものと、B1Fから階段を登って入れるものの2タイプある。ポイントとなるのは後者のタイプ



入口から入ってすぐ、ザコに襲われてしまう。

で、火が消えた燭台が見るからに何かありそう。だが、燭台はブロックなどで囲まれているので、すぐに火をつけることはできないぞ。

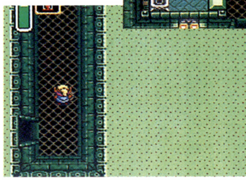
また、この部屋には姿を現したり消えたりするザコが出現。コイツが放つビームは、盾で防御が可能。



コイツが姿を現したら、すかさず近づいて剣で攻撃。

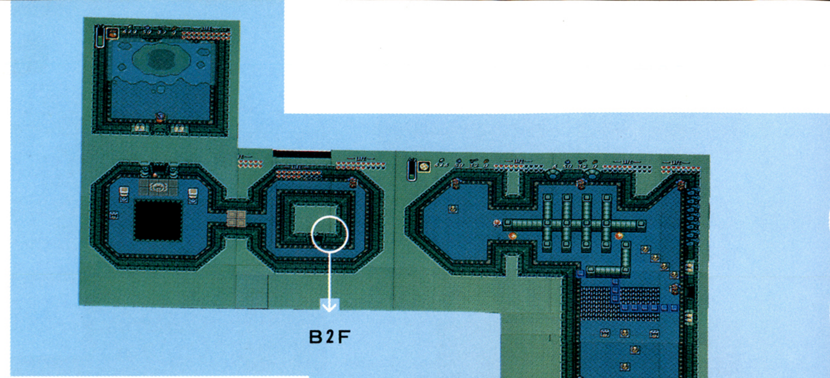


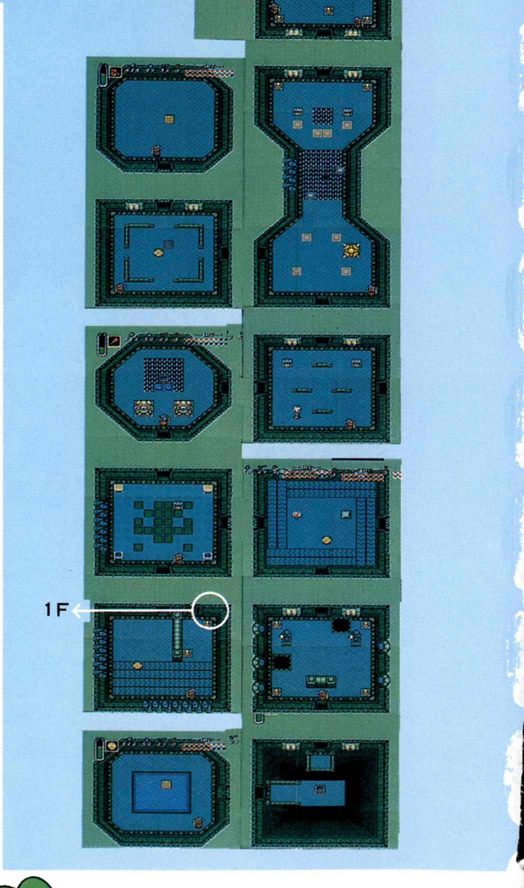
ファイアロッドで火がつけばいいけど…。



この部屋は、ある条件を満たすと広くなるのだ。

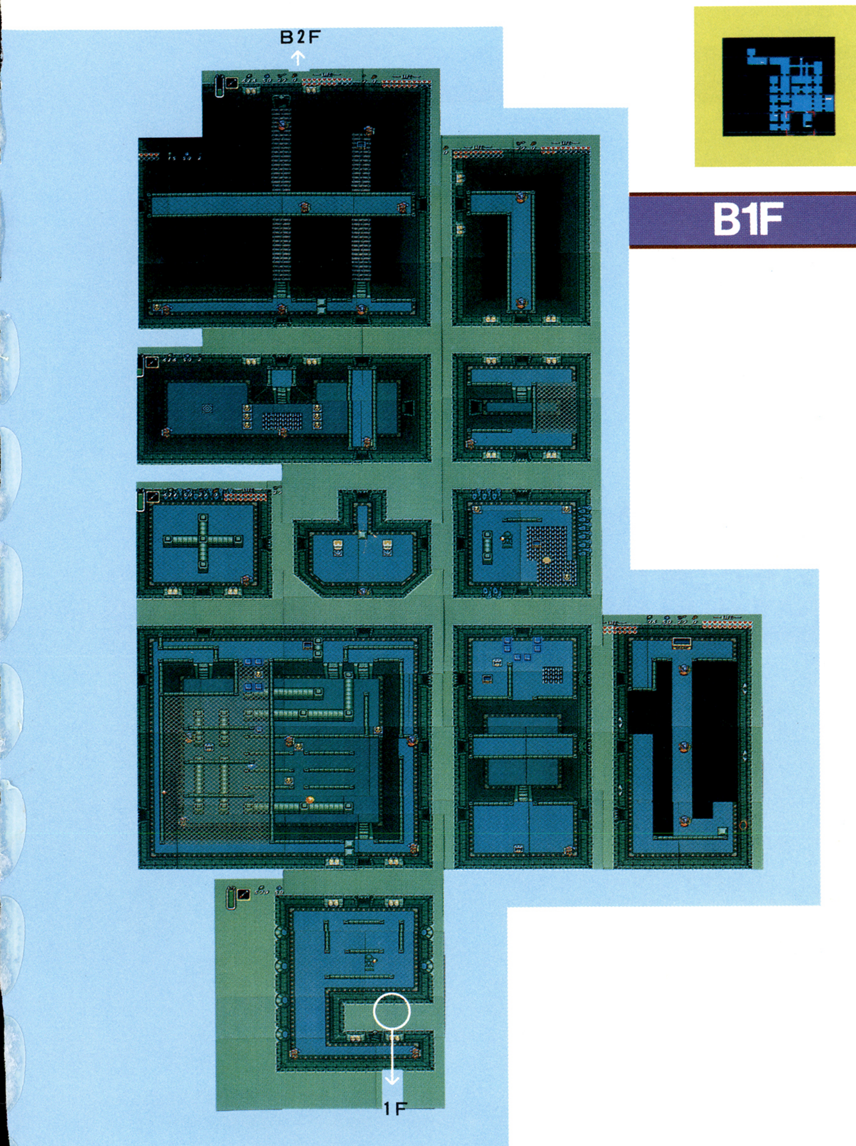



B2F

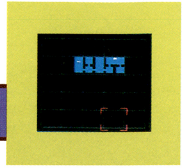

1F

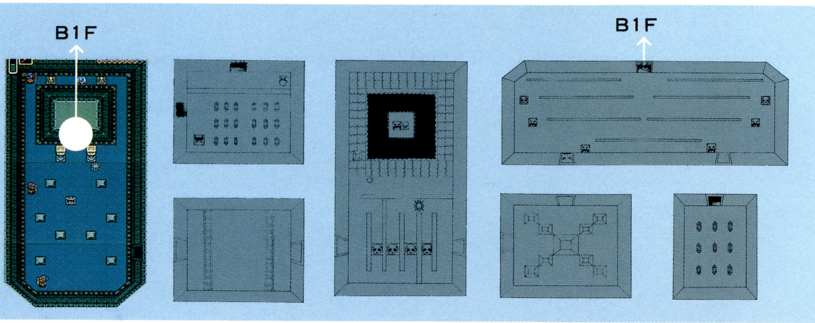

びびむ
おおっとお
びむっ

B1F



B2F



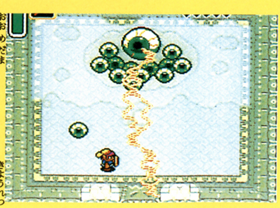


恐怖！　ゲルドーガ!!

不気味で巨大な目玉の怪物が、この迷宮のボス・ゲルドーガだ。コイツの攻撃方法は、最初のうちは小目玉を飛ばしてきたり、大きな稲妻を放ったりと、なかなか強力。当然受けるダメージも大きいから、モタモタしていられないぞ。さらに、コイツが沈んでいる緑の液体には注意が必要。この液に触れても、大ダメージを受けてしまうのだ。だから、接近戦でコイツと戦うのは避けよう。



バラバラっと、先鋒として小目玉が襲って来る。



大目玉はときどき、強烈な稲妻を正面に放つ。

B2F

この階は全室トラップだらけ。おまけに暗い部屋がいくつかあって、そこではカンテラの光が届く範囲しか見えないから、ザコやトラップの絶好の餌食になることもしばしば。なるべくなら、ライフの残りが多いときに入って、慎重にクリアしていこう。



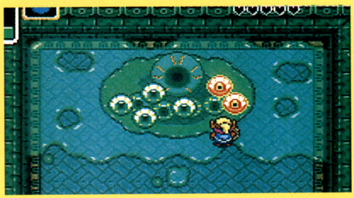
心細いけれど、カンテラの光だけで乗り越えよう。



この部屋は明るいけれど、危険度も高い。

ルピーでいっぱいの部屋、発見せり！





初めは小目玉を攻撃。けれど、このような接近戦は禁物だ。もっと効率のいい戦い方を見つけよう。

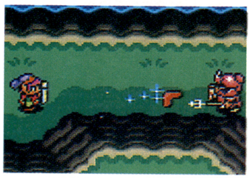


小さな目玉をある程度倒すと、いよいよ大目玉・ゲルドーガが襲って来る。動きは鈍いが、体当りしてくるのだ。

ゼルダの伝説一口メモ

ブーメランを活用せよ!

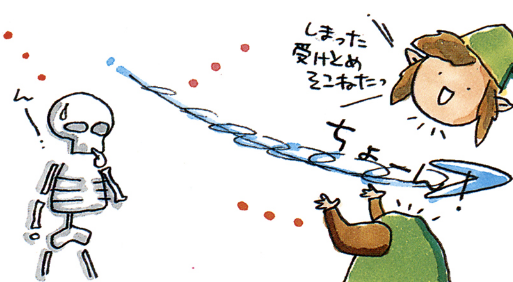
ブーメランやフックショットといった武器には、攻撃以外の利用法がある。離れた場所にあるアイテムや妖精をつかまえて、たぐりよせることができるのだ。せっかく見つけた妖精も、逃がしてしまっては意味がない。そんなときは、ブーメランだ。



おもに攻撃用に使うブーメランだけど……。



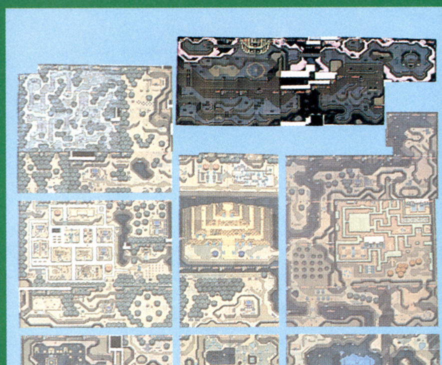
妖精やアイテムを取るのにも使えるのだ。



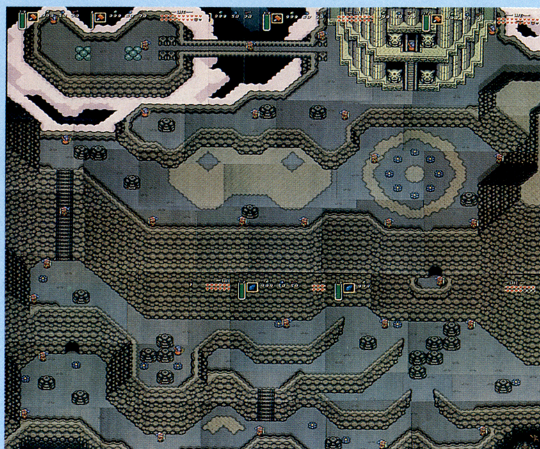
デスマウンテン周辺

しゅうへん

死の山脈デスマウンテン。謎を秘めたこの山で、戦いは終局を迎える。



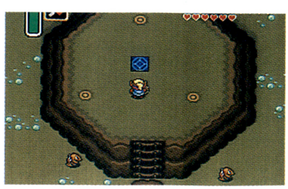
デスマウンテン



カメ岩の迷宮周辺

❶ カメ岩への道

レベル7の迷宮の入口・カメ岩にたどり着くには、光の世界と闇の世界を結ぶ魔法陣を2つ通過しなければならない。1つはヘラの塔に入るために使った魔法陣だぞ。



2つめの魔法陣は、ヘラの塔からずっと東の小山の上に…。

周辺マップ



② 呪文でOPEN！

2つめの魔法陣を抜け、闇の世界にやってくるとそこはもうカメ岩の上だ。迷宮の入口らしいものは見あたらないが、地面の上にはどこかでみたような紋章が。

つまり、ここでもレベル6のときと同様に魔法を使えばいいわけ。



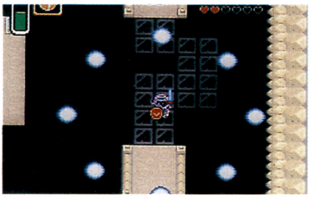
レベル6の迷宮とは違う魔法を、使わなければならない。紋章を見ればわかるよね。

③ 会えて良かった妖精さん

カメ岩の周辺には、いくつかの洞窟がある。その中には、こんなふうに妖精がいっぱい棲んでいるオイシイ洞窟もあるのだ。この洞窟の入口は、うまく隠されているので、探してみようね。



大妖精。彼女に体力を回復してもらってから…。



洞窟内には見えない床もあったりする。



小妖精を全部捕まえて、準備OKだ！

④ 恐るべし商売魂

住む者とていないはずのこんな荒れ地にも、なぜか店を開いている商売人がいる。だけど、売り物は、体力回復の薬、ハート、爆弾10個セットとたいしたモノじゃあない。気が向いたらいってみよう。



2つ並んだ洞窟。商人は右側の洞窟にいるのだ。

⑤ 強敵ライネル

カメ岩の西、ガノンズタワー方面に進むと、このライネルが出現する。口から吐き出す火炎弾も強力だし、防御力も高いという厄介なザコだ。盾のレベルが最強になるまでは相手にしない方がいいぞ。



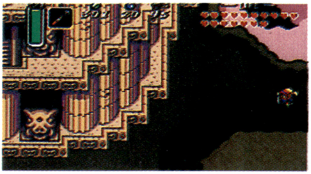
ミラーシールドは、火炎弾を防ぐことができる。

ガノンズタワー周辺

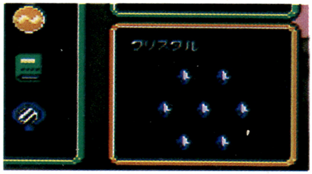
❶ タワーのカギは7人娘

入口の無い塔・ガノンズタワー。魔王ガノンドロフの邪悪なる力によって、この塔の入口は封印されている。この封印をうち破ることができるのは、7賢者の血をひく娘たちだけなのだ！

つまり、レベル1の闇の神殿からレベル7のカメ岩の迷宮までをクリアし、7人の娘たちを助け出すまでは、ここにきてもムダということ。7つのクリスタルを持って塔の前に立てば何かが起こる!!



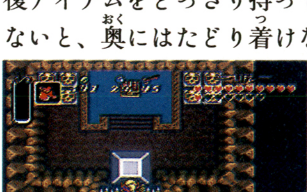
闇の世界に不気味な光を放つガノンズタワー。



7つのクリスタルが無ければ絶対に入れない。

❷ 針地獄の向こうには

ガノンズタワーの南、メガネ岩の東の広場から、さらに南に飛び降りると、この洞窟の入口がある。その中はまさに針地獄！ 体力回復アイテムをどっさり持っていかないと、奥にはたどり着けないぞ。



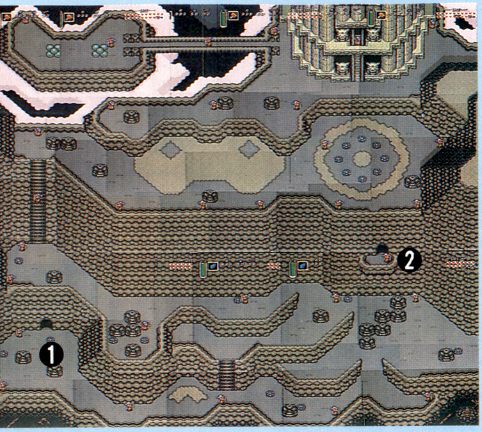
最深部に宝箱が！ さて、中には何がある？

❸ ここにも妖精さん

デスマウンテンの西部、その最も低い場所にも大妖精の棲む洞窟がある。このあたりは敵も出ないし来るのも簡単なのだが、いかんせん迷宮からは遠い。わざわざこんなところまで来る必要はないぞ。



マップで見ると、こんな端の方にあるのだ。

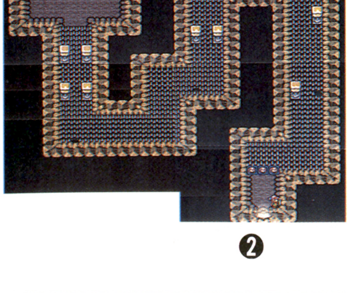


デスマウンテントンネルマップ

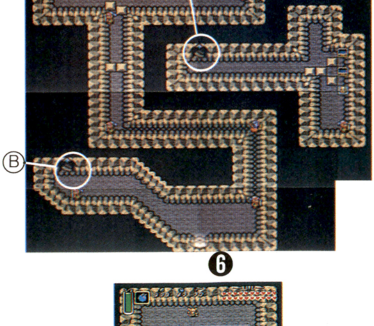
光の世界と同様に、闇の世界の山にもこんなに洞窟があるのだ。



❶



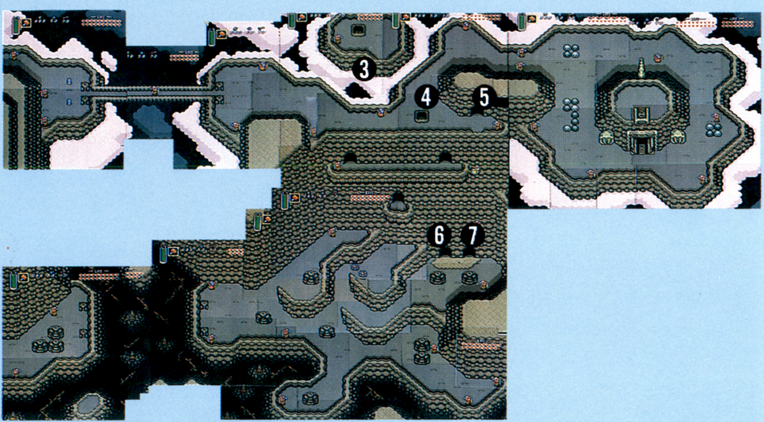
❷

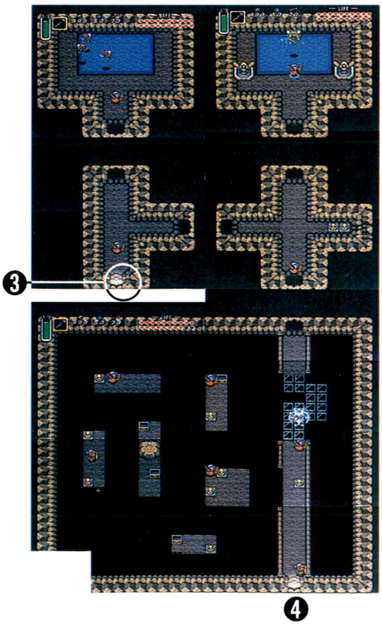


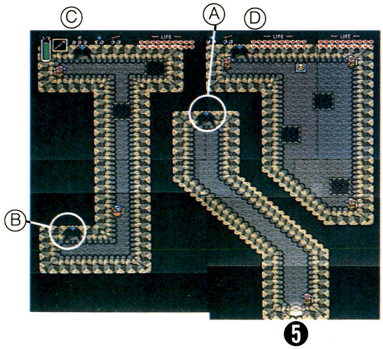
❻

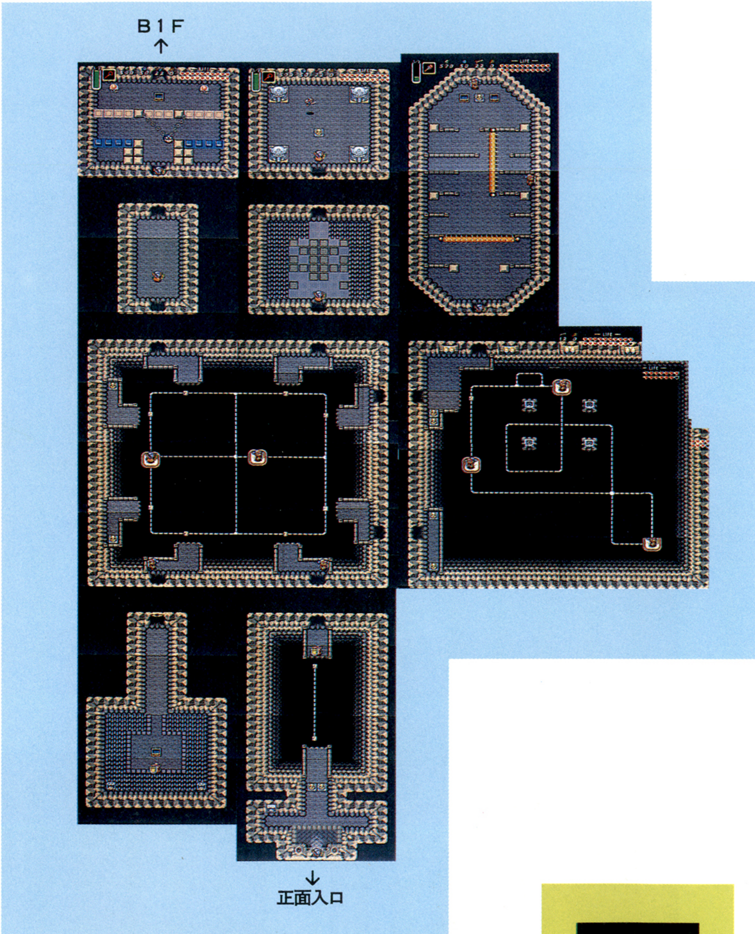


❼

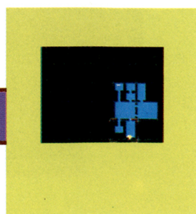

3
4
5
6
7


3
4


C
A
D
B
5

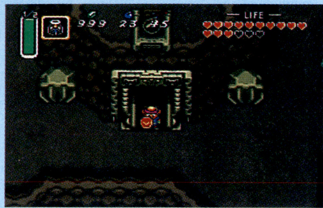


1F



カメ岩の迷宮内部マップ

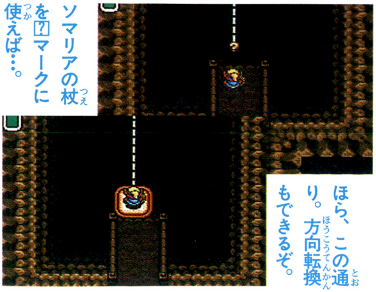
7つのクリスタルのうちの最後のクリスタルがあるのが、このカメ岩の迷宮だ。ここで最も重要なのは、ソマリアの杖。MPの残量には要注意！



1F

レベル7にして、またも新しい仕掛け・移動ブロックが登場する。迷宮内の?マークに向かって、ソマリアの杖を使うと、巨大なブロックが出現。主人公が乗るとラインに沿って動き始めるぞ。

これだけでもけっこうMPを使うのに、おなじみの灯籠も登場。しかも、ファイヤーロッドでなければ火がつけられないのだ!! 魔法の薬は必ず持っていくべし！



ソマリアの杖を?マークに使えば…。

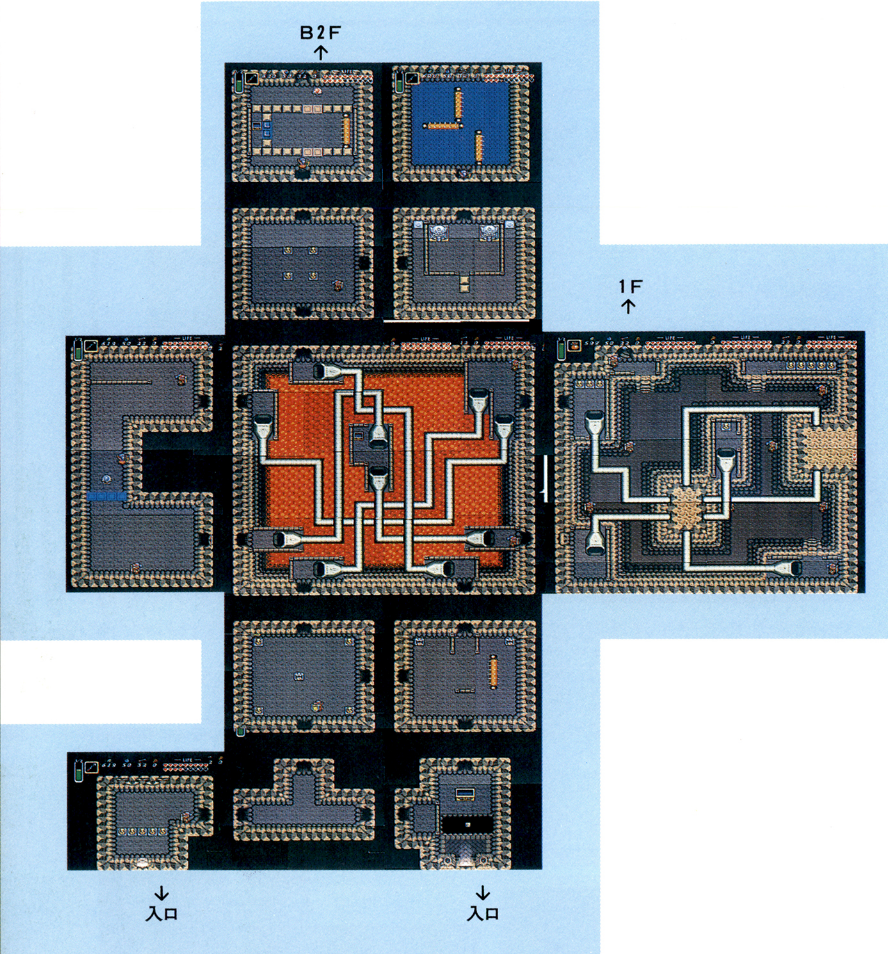
ほら、この通り。方向転換もできるぞ。



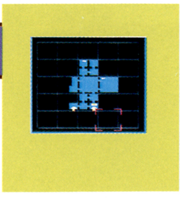
中段右の部屋。ブロックに乗って、下の燭台に着火！

そして上の2つに。これで扉が開く。

この階の難関・ケルビン。ダメージ覚悟で挑もう。

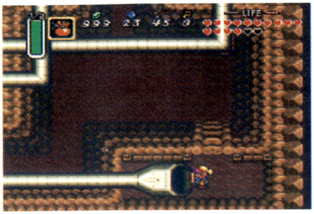


B1F

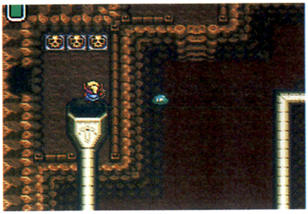


B1F

この階でも、またまた新しい仕掛けが登場する。縦横に張り巡らされたチューブの中に入ると、強制的に移動させられてしまうのだ。まぁ、ダメージを受けるわけではないので気楽にいこう。

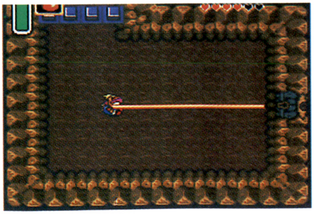


中央右側の部屋。右下にあるチューブに入ると…。



あっと言う間に、左上まで移動させられてしまう。

この階と地下2階の壁にはレーザーを撃ってくるカランメイダというトラップがある。ミラーシールドを入手するまでは、このレーザーを防ぐ手段はないのだ。

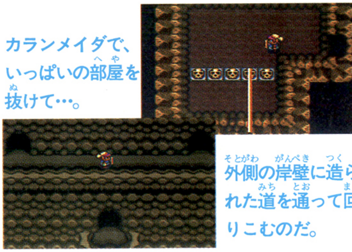


正面に立つとレーザーが飛んでくる。必死で避けよう。

また、この階の南端の一角には、大きな宝箱がある。この宝箱を開くには、下の写真のようにいったん外に出なければならない。もちろん、その前に大きなカギを手に入れておく必要があるぞ。

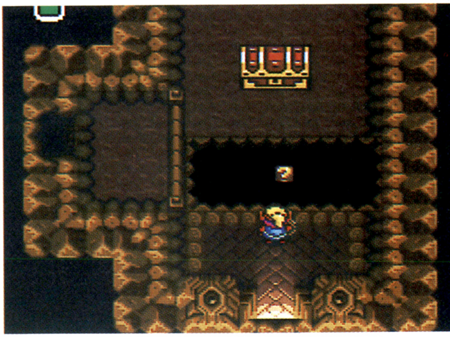


このT字路を右に進んでも、宝箱には近づけない。



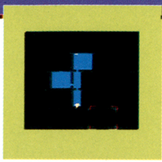
カランメイダで、いっぱいの部屋を抜けて…。

外側の岸壁に造られた道を通って回りこむのだ。

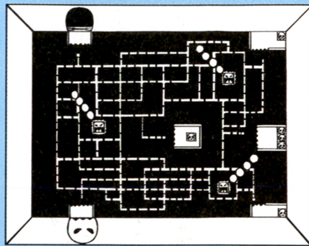


そして再び迷宮の中へ。ここでソマリアの杖を使えばOK。あとはB2Fへ急ぐのみ！

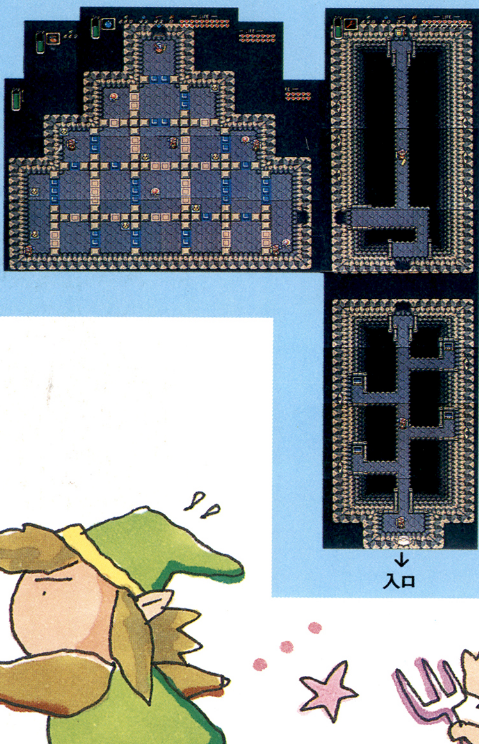
B2F



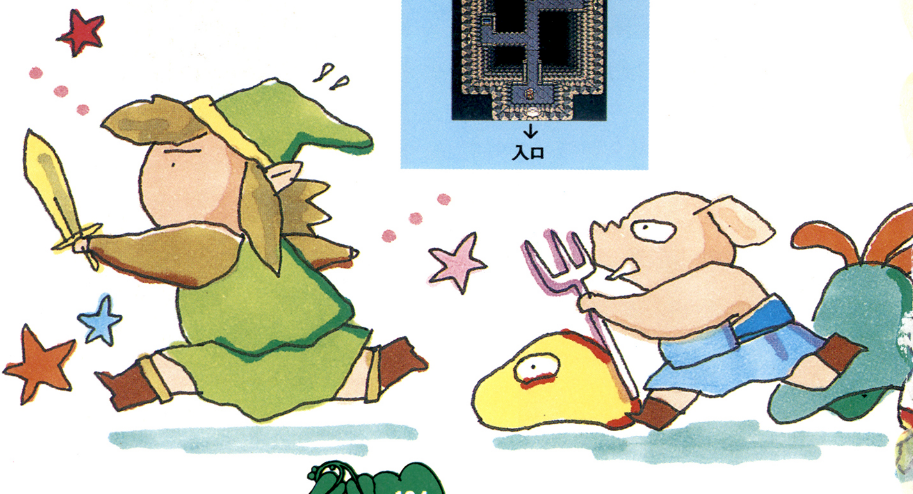
B1F
↑



B3F
↑

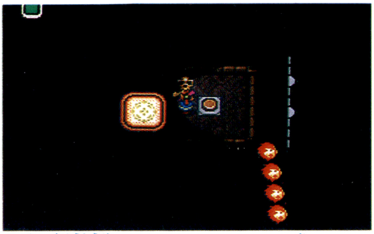


↓
入口



B2F

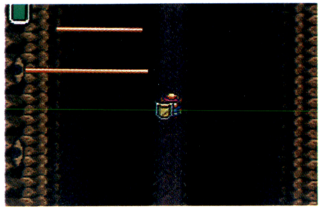
地下１階からこの階に降りてくるとそこは真っ暗。カンテラの火を頼りに、ブロックに乗って移動しなければならない。しかもあちこちにぐるぐるバーがあるので、体力が減るのは覚悟しておこう。脱出方法は下の写真を参照のこと。



部屋の中央部にあるスイッチ。これを押さないと、出口の扉は開かないのだ。



左下のこの部分に扉がある。マップをよく見て、最短ルートを選ぼう。

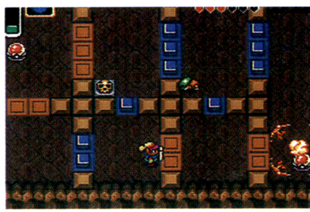


左右からのレーザーの嵐！落ち着いて進もう。

そのあとは簡単。カランメイダの並ぶ廊下と、クリスタルスイッチの大部屋を抜ければ地下３階だ。

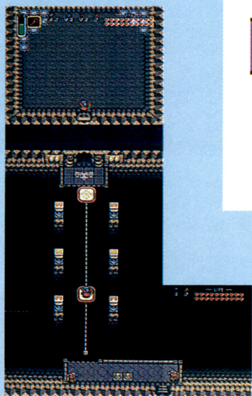


この階にも、外への道がある。何かあるのかな？



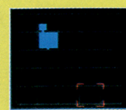
爆弾の時間差を利用すれば、簡単に抜けられるぞ。





↓
B2F

B3F



変幻！デグロック!!

レベル7のボスは、三つ首の竜デグロック。その攻撃は多彩かつ強力だ。左の首からは火炎、右の首からは冷気を放出。さらに中央の首が肉弾戦を挑んでくる。

さすがにこれを一度に倒すことはできない。まず左右の首にそれぞれの苦手とする攻撃を仕掛けてやろう。中央の首だけになったら、攻撃は剣で。さらに最後のトドメは、胴体の中心部を狙え!!



デグロック出現！中央の首はとりあえず無視しよう。



炎を吐く左の首は氷に弱い。つまりあのアイテムだ！

B3F

地下３階はいたって単純な構造だ。ソマリアの杖で北側の部屋に移動するだけ。ただし、ボス戦では、魔法が生死を分ける。MPの残量チェックはお忘れなく。



直前で魔法の壺を発見！必ず取ってからいこうね。

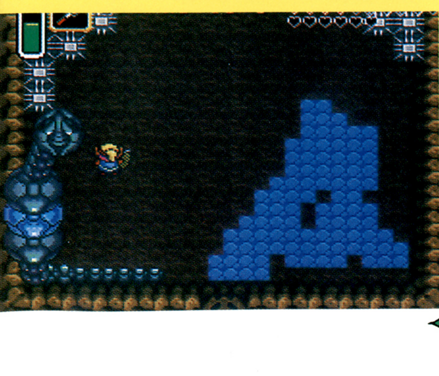




逆に右の首の弱点は炎だ。MPに注意！



左右の首を倒すと、爆発が。そして…。



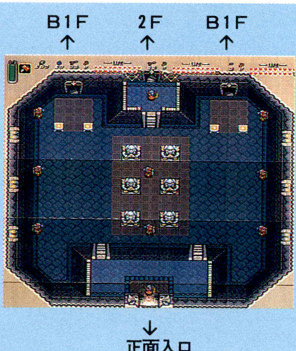
これがデグロックの最終形態。タイミングよく、中心の弱点を狙え！



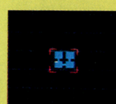
ガノンズタワー内部マップ

ゼルダ姫をはじめとする、7賢者の子孫たちを救出したら、めざすのはここ。地上7階、地下1階の巨大な塔・ガノンズタワー。いま、迷宮レベル8の封印が解かれる。



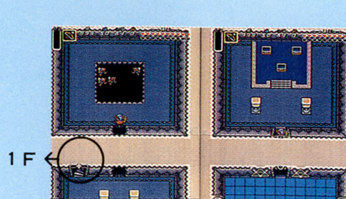


B1F



2F





いままでは入ることができなかった最後の迷宮。7賢者の力がその扉を開くぞ。



カメ岩の迷宮から西へ進もう。



塔の前に立つとゼルダ姫の声が。

2F

迷宮の入口は、この2Fにつながっている。しかし、ここは単なる通過点。1Fへ続く階段と3Fへの階段があるだけの階だ。



内部には醜いガノンドロフの像が。

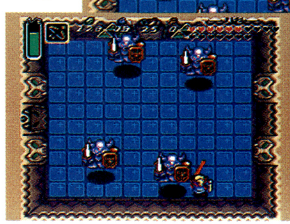


とりあえず、下の階から探索しよう。

というのも、このフロアに入るなり、光の世界で倒したはずの東の神殿のボス・デグアモスが出現するからだ。まぁ、以前と同じ方法でも簡単に倒せるので、強気でガンガン攻めてもまず大丈夫なんだけどね。



攻撃パターンも変わっていない。



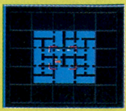
今度は、剣でも十分に闘えるぞ。

B1F

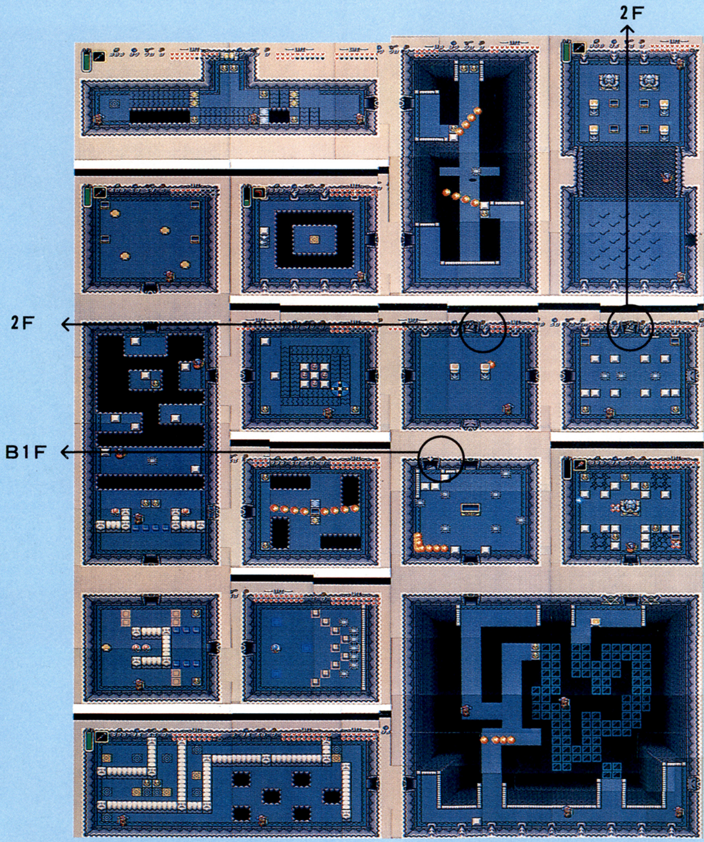
さて、本の構成上の問題でこのページにあるものの地下1階には1階を通らなければ入ることはできない。ところが、次のページを見てもらえばわかるように、1階はとんでもなく広いのだ。1階で体力、MPともに消耗してしまったという人は出直した方がいいかもしれない。



デグアモスを倒せば、残りの3部屋は楽に回れる。

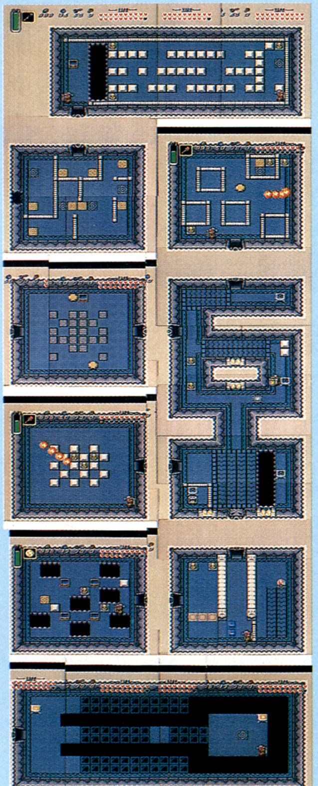


1F



1F

とにかく広いったらありゃしない1F。おまけに、どの部屋もトラップでいっぱいだ。いままでの知識をフルに使おう。





いきなり爆弾の雨アラレ！不用意な行動が死を招く。



床ビュンにバブルにうさぎビーム！逃げ場がないっ。



魔法陣ワープの数もメチャクチャに多いのだ。



再登場の見えない床。あることをすれば見えるけど…。

1F

ポイント1

この階にはとにかくトラップが多い。中でも特に厄介なのが、床ビュンの部屋だ。バブルにうさぎビーム、ウォールマスターとイヤな仕掛けが続出！　しかも、すべての床ビュンがなくなるまで待たないと、宝箱が出現しないのだ。



複合攻撃はけっこうキツイ。落ち着いて避けよう。

ポイント2

もうおなじみの燭台のトリックも、再登場する。しかも床が動いている上にウォールマスターまで出現！　セオリー通りに倒せる敵をすべて抹殺し、上の燭台から順番に火をつけていこう。時間との勝負になるぞ。



燭台は全部で4つ。トラップを避けながら急げ!!

ポイント3

動く床の先にクリスタルスイッチがある部屋。ここでは動く床の上に爆弾を投げつければOKだ。ちょっとタイミングが難しいかもしれないけど、何回かチャレンジすればきっと成功するはずだ。あせらずにいこうね。



爆風が当たれば、スイッチは反応してくれるぞ。

ポイント4

踏むと床の穴が変化する星。この仕掛けにも、ちょっとした味つけがされている。具体的に言うと、動く床との複合トラップになっているのだ。星を踏んだとたんに目の前に穴があくので、急いで進むとすぐに落っこちてしまうぞ。



床のせいでいつもとは移動速度が違う。気をつけよう。

ポイント5

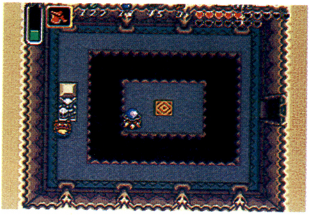
こちらも時間との戦いになる落ちる床のトラップだ。部屋に入ると同時にカウントが始まるので、もたついてしまった場合は、いったん部屋から出て再挑戦しよう。MPに余裕があるようなら、マジックマントを使えば簡単だ。



タイミングを取らないと、トラップにはねとばされる。

ポイント6

中央に、魔法陣がある部屋。でも、その周囲に穴があり、魔法陣に近づけない。フックショットも使えないようだし、さてどうする？
実は、この部屋には床の穴を変化させる星が隠されているのだ。アレを動かしてみると…。



押しても、引っぱってもいいから動かしてみよう。

ポイント7

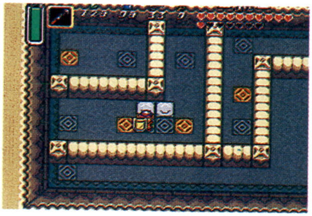
この階の2箇所にある見えない床。これを見極める方法はいくつかあるが、一番簡単なのは手近な燭台に火をつけること。ほかにエーテルの魔法を使ったり、ソマリアの杖で作ったブロックを押しながら進んだりすることもできるぞ。



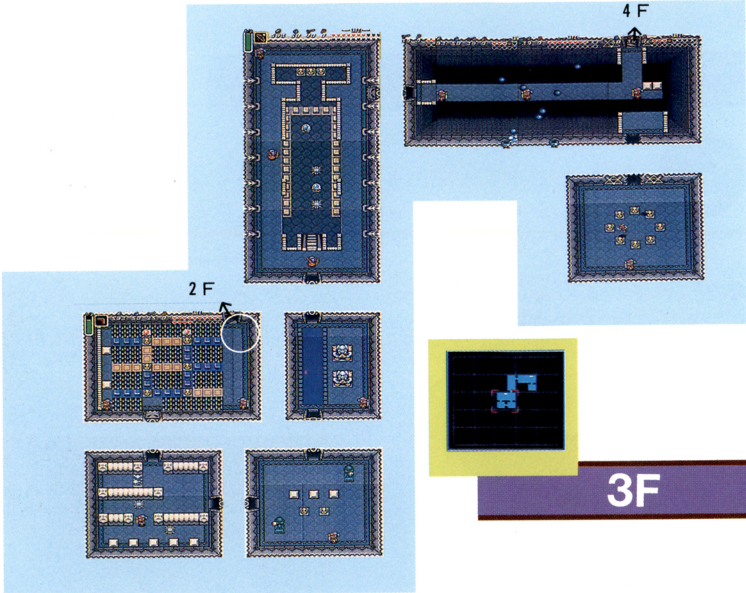
MPがないときは、爆弾を投げてもチェックできる。

ポイント8

魔法陣のワープポイントが、やたらと多いのもこの階の特徴だ。確かにちょっと面倒くさいけど、この仕掛けは体力を奪われるわけではないし、やり直しもきく。現在位置をチェックしながらじっくり挑めば必ず抜けられるぞ。

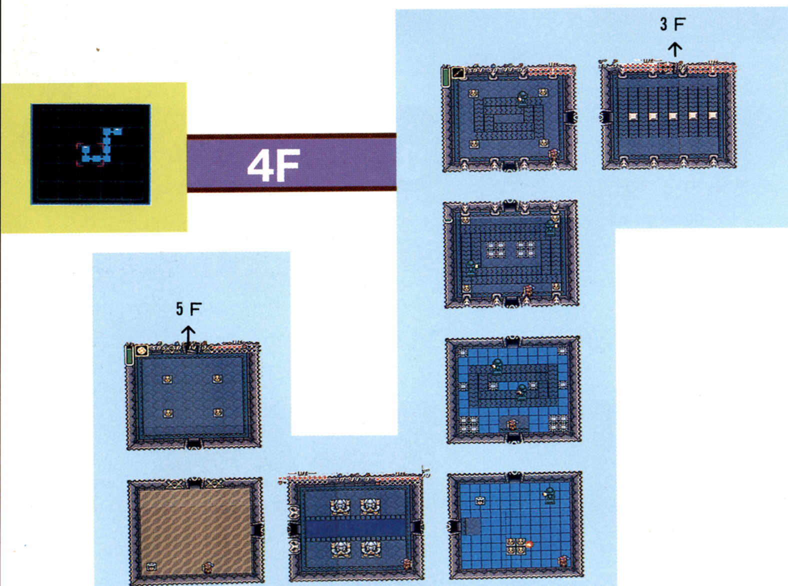


いざとなったら、マジカルミラーで脱出しちゃえ！



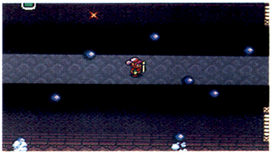
3F

4F



3F

3Fは、はっきりいって1本道。迷いようがない上に、トリックもたいしたことないものばかり。油断さえしなければ短時間でクリアできるはずだ。また、この階には、妖精(小)のいる部屋もあるぞ。



カベ砲台の挟み撃ち。よく見ればかわせる。



スイッチを順番にたたこう。



こんなところにアイゴールが!!



妖精の部屋。爆弾の爆風を利用すれば、ここに入ることができる。帰りはフックショットで。

4F

4Fは、ひたすら闘う階。構造は3F以上に単純だが、出現する敵をすべて倒さないと、どの部屋も先へ進めない。砂漠の神殿のボス・ラネモーラも復活してくるぞ。



8つの部屋のうち、敵が出現するのは6つ。どの部屋も敵の全滅で扉が開くのだ。

ラネモーラ再登場!



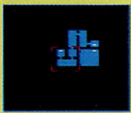


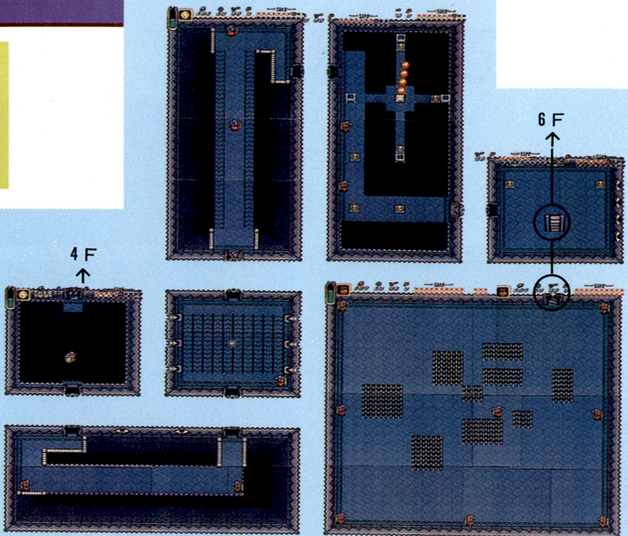
弱点は頭だぞ。

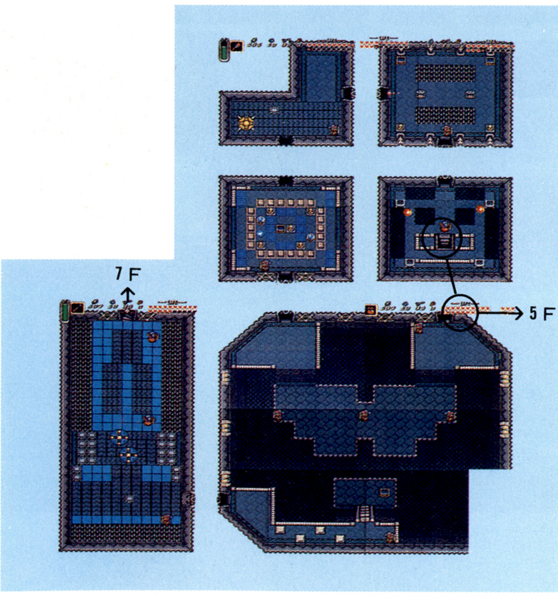


主人公が強くなっているので、さほど苦戦はしないはずだ。それよりもメデューサの火に注意。

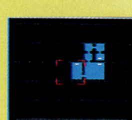
5F





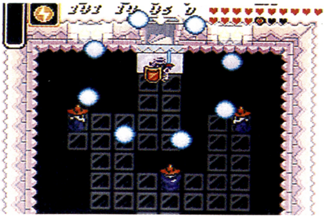


6F

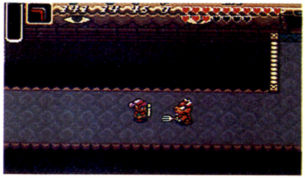


5F

5Fでは、とにかく落ちないように注意しよう。見えない床やカランメイダのわたり廊下、落ちる床と主人公を落っことすための仕掛けがいっぱいなのだ。



最初の部屋。エーテルの魔法で、床を確認。同時にウイズローブを全滅させてしまえ!!



カランメイダの廊下。ザコにも注意すべし！



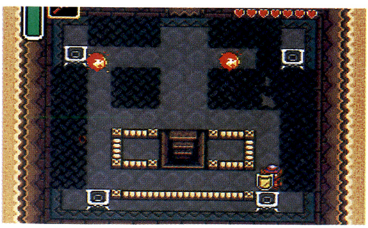
灯籠のトリック。MPは、大丈夫？



ドクロはじゃまになるので先に始末しよう。

6F

6Fのメインイベントは、再生デグテールとの対決だ。ヘラの塔での戦いと同様に、はじかれると下の階に落とされてしまうので要注意。弱点は以前と同じ場所だ!!



6Fに入るなり、灯籠と落ちる床の複合トラップ！　右下の灯籠から火を灯すのが早道だ。



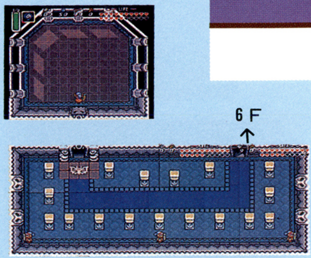
デグテール登場！　床が狭いので大変だ。



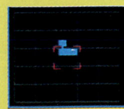
はじかれると、5Fの大広間に落とされる。



倒せば向こう側の床に宝箱が現れる。フックショットで渡ろう。



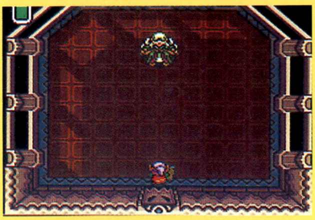
7F



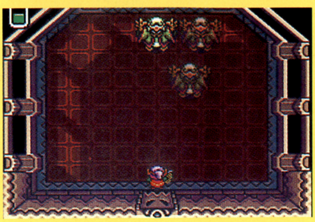
復活！宿敵アグニム!!

デグアモス、ラネモーラ、デグテールと光の世界での迷宮のボスたちが、次々と再挑戦してきたガノンズタワー。その最上階で主人公を待ち受けていた者は、邪悪なる司祭・アグニムだった!!

さらにパワーアップしたアグニムは、分身の術で主人公を苦しめる！ だが、しょせん一度は倒した敵。前回と同様に、敵の強力な魔力を逆に利用してやればいい。ただし、アグニムの分身にはどんな攻撃もムダ。本体をうまく狙え。



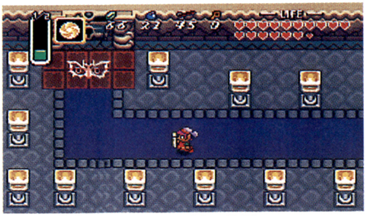
司祭アグニム。相変わらず腹の立つセリフをしゃべる。



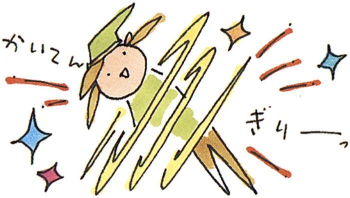
3体に分身！ 分身は色が薄いのですぐわかる。

7F

いよいよ最後の迷宮も大詰めだ。対ボス決戦の前に体調をチェック!



体力は万全か？　ビンの中に回復アイテムはあるか？　そして、勝利を得る自信は？



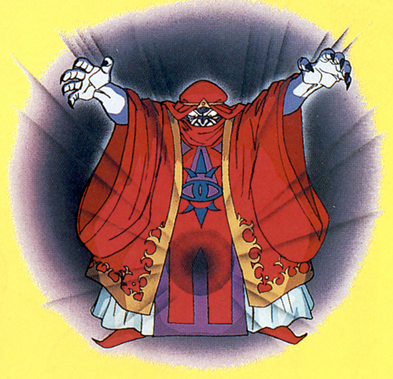
そして、アグニムを倒したとき、その体から何かが遊離した!　その姿は…？　さぁ最後の戦いだ!!



勝利の瞬間、アグニムの体から黒い影が飛び出した!



飛び去る黒い影を追って、主人公も空へ!　最後の決戦の舞台はどこだっ!!



ゼルダの伝説一口メモ

ハチの王様は輝いている

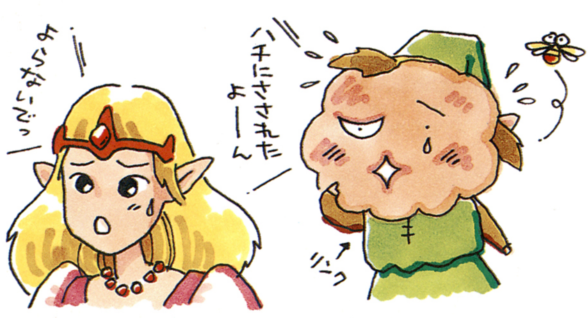
ビンに入れておいたハチをはなすと、敵を攻撃してくれるということは知っているかな？　そのハチの中でももっとも強力な、黄金のハチというやつが、どこかにいるらしい。光っているからすぐわかるぞ。見つけたら、ぜひつかまえておこう。



これが黄金のハチだ。キラキラ光っているぞ。

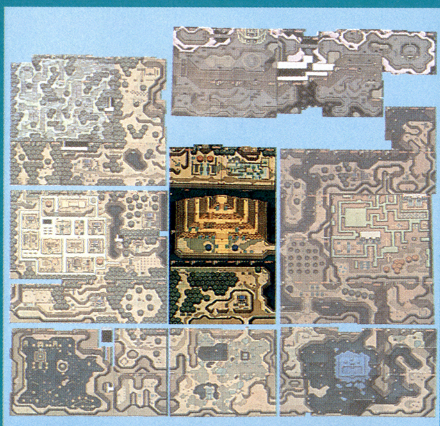


パワーもばつぐん。オクタロックも一撃だ。

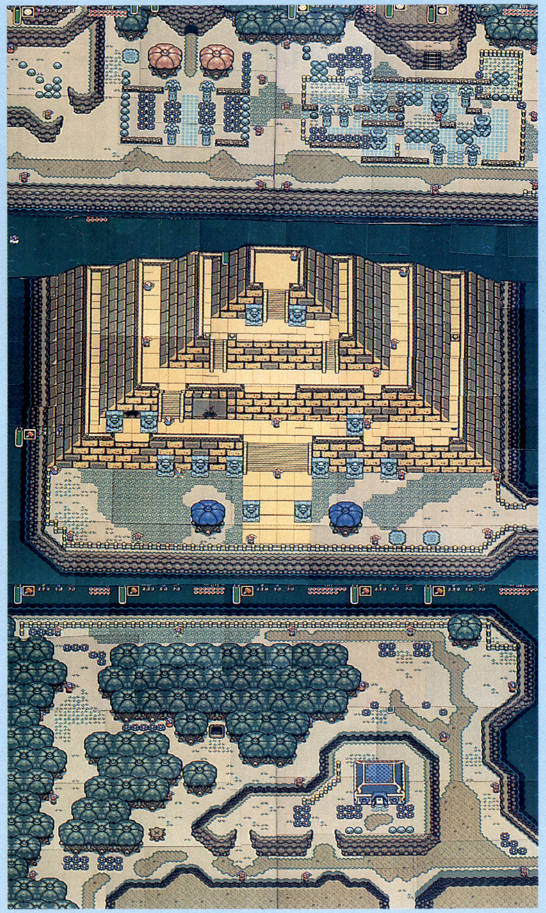


ピラミッド周辺

闇の世界の中心。恐怖の象徴。少年の前にそびえ立つそれは、夕日を受け、禍々しい血の色にそまっていた。



ピラミッド周辺（しゅうへん）マップ



ピラミッド

① 最後の決戦場

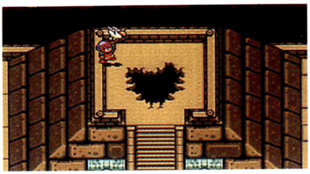
ガノンズタワーのボス・司祭アグニムを倒すと、あとはいよいよ魔王ガノンとの対決だ。ガノンとの戦いの場は、このピラミッド。どうやって入るかは不明だが、あっと驚く展開があるのかも……。



ピラミッド内部。サハスラーラの声が！



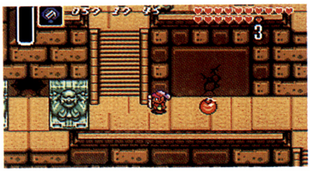
ここは単なる出口。もう一度挑戦だ！



光の世界でしか呼べないはずの鳥が！

② 強力爆弾を用意せよ

このピラミッドにはいかにも穴があきそうな壁がある。この壁は通常の爆弾や体当りは通用しない。ここに穴をあけるには強力な新型爆弾が必要なのだ！　中に入るとおかしな女神様が現れて…。



セット完了！　カウントダウンだ!!



新型爆弾を入手！　値段は100ルピー。



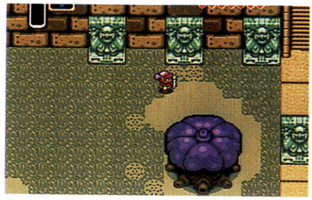
太めの女神様登場。何をしてくれるのかな？

③ 前庭を探検しよう

闇の世界でゲームを再開すると、スタート地点は必ずピラミッド。当然、その周囲は何度となく通過することになる。いろいろと調べてみれば意外な発見があるかもしれないぞ。

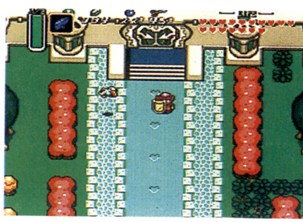

敵を倒す！　これは探検の基本ですね。

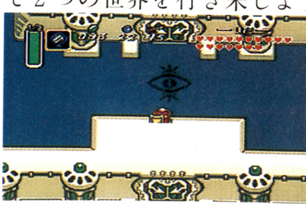

とりあえず体当り。左の木からはウレシイものが。

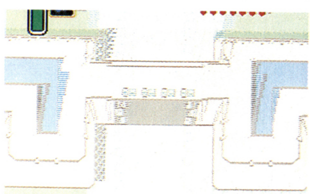

怪しげなレリーフが林立。何かあるのかな？

④ 光と闇を行ったり来たり

ピラミッドは、光の世界のハイラル城の位置にある。そのため城の周りは光と闇のバランスが崩れているのだ。光の世界の城門をくぐると闇の世界へ。これを利用して２つの世界を行き来しよう。


光の世界ではオカリナで鳥を呼べば、移動も簡単。


光の世界に建物などがあるとミラーは使えない。


ハイラル城の門をくぐると闇の世界へ。

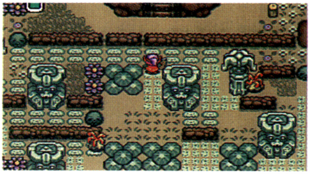
ピラミッド周辺

❶ 奇妙な階段

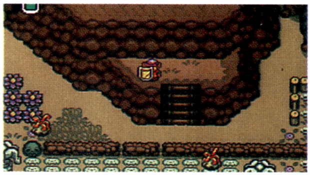
ピラミッドの北側、光の世界では教会や墓地があるあたりもじっくり探検してみよう。いろいろとおかしなものがあったりするぞ。

中でも一番気になるのは、この階段だ。丘の上に登ることができるが、そこには何もない。いったい何のために、こんな階段があるのだろうか？

その答えは光の世界にある。階段を登ってからあのアイテムを使ってみると…。ほらねっ！



不気味な像が並ぶ一角を抜けた場所に階段が。



この通り、登っても何にもないんだよね。

❷ 我家はバクダン屋

闇の世界は、光の世界の影。光の世界に家がある場所なら闇の世界にも家が建っている。それならなつかしの我家に行ってみると？

なんとそこでは爆弾屋が営業中。でもなんかありそうなんだよね。



実は新型爆弾はここで買うことができる。

❸ ここにも情報屋

闇の世界には聖なる教会はない。でもその代わりに、変な奴が住んでいる洞窟があったぞ。こんな奴にルピーを払うのは、もったいない気もするけど、ここで手に入る情報はけっこう重要なのだ。



ルピーさえ払えば何度でも同じ話が聞ける。

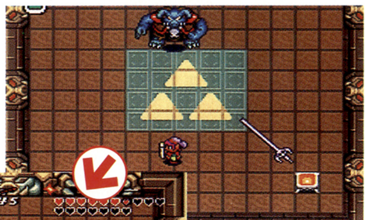
出現！大魔王ガノン!!

闇の司祭アグニムを操り、ハイラルの地を混乱に陥いれた大魔王ガノン。今、闇世界のピラミッドの中で、邪悪なる者との最後の戦いが始まるっ!!

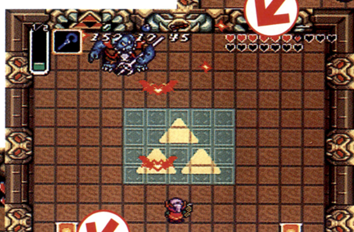
いよいよ最後の決戦だ。強大な魔力を持つガノンは、写真のようにじつにさまざまな攻撃を仕掛けてくるぞ。

ヤツが最後の手段である闇の秘術を使うまでは、剣が最も有効だ。ヤリや炎は、よく見ればかわせる。さぁ、平和を取り戻せ。

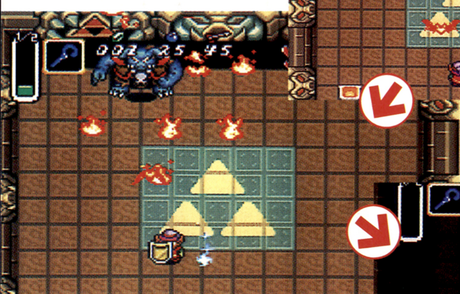
多彩な攻撃パターン



ヤリを飛ばしての攻撃。間合いを見て切りつけろ！



炎の円陣。火の鳥が主人公に襲いかかる。１箇所にとまっていると、集中攻撃をくらうぞ!!



ついに床を崩し始めたガノン。下に落ちたら、もう一度最初からやり直しだ！

恐るべし闇の秘術

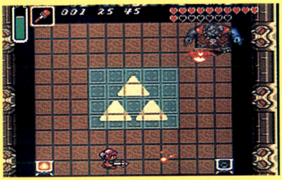


闇の秘術で、ガノンの姿が消えた！打ち破る方法は？

ザ・ラストバトル

カギは灯籠にあり

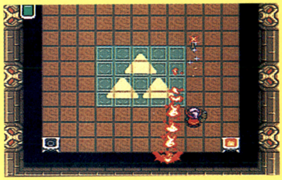
ガノンの魔力は闇の力。ならばガノンは光に弱いはずだ。闇の秘術を破るためには、部屋の中を光で満たしてやればいい。と思ったら、間のいいことに灯籠が！　あとはわかるね！



MPがないと、この戦いには勝てない！

特別なアイテム

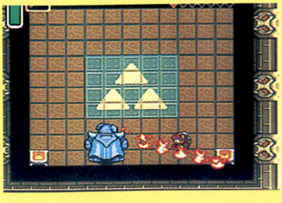
ガノンに最終的なとどめをさすには、ある特別なアイテムがなければならない。そう、昔ながら○の○だ。闇の秘術をやぶり、剣でダメージを与えるだけでは、とどめはさせないぞ。



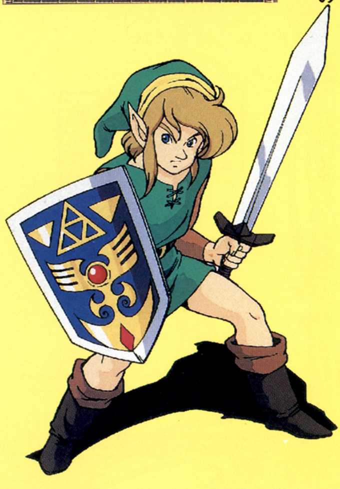
まず剣だ!!　ガノンの動きを止めろ！

炸裂！　マスターソード

ガノンの姿が見えるようになったら、遠慮しないで剣をたたきつけてやろう。ただし、ガノンが移動しているときには、どんな攻撃もきかないぞ。



レベル4の剣の威力！　ガノンも一瞬動けない。



ゼルダの伝説一口メモ

ダンジョンの心得

いったん中に入れば、なかなか外には出てはこれないのが迷宮だ。途中で忘れ物に気づいて引き返したり、などということのないように、ふだんから迷宮の入口では、必ず手持ちの妖精や薬、爆弾や矢の数をチェックするくせをつけておこう。



さあ、迷宮に突入だ。でもその前に……。



かならずクスリや妖精の確認をしておこう。

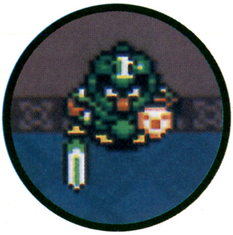


ハイラル

モンスター図鑑



表の見方



ハイラル中で、主人公の行く手をはばむ敵モンスター。どれもどこかユニークなやつらだ。光の世界・闇の世界の両方のモンスターを一挙に紹介するぞ。



モンスターの名前 —— **リンク**



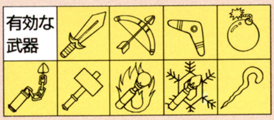
モンスターのグラフィック

攻撃力（10段階評価）

攻撃力	?	耐久力	?

耐久力（10段階評価）

有効な武器（黄色で表示された武器が有効）



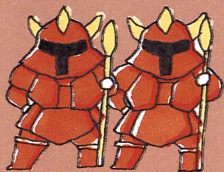
魔法の粉▶変化無し

魔法の粉をふりかけるとどうなるか

　ハイラル中の草を刈り取り、爆弾をしかけてあちこちを爆破してまわる、ナゾのモンスター。回転斬りやダッシュ斬りを得意としている。

モンスターの特徴など

王城の兵士たち

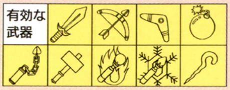


アグニムにあやつられた兵士たちが、襲ってくる。みんな強そうだな。

兵士



攻撃力	1	耐久力	2



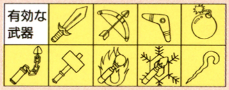
魔法の粉▶スライム

兵士の中では、最弱のやつだ。動きも遅く、簡単にまわりこめるはず。こいつにてまどっているようでは、この先戦っていけないぞ。

剣兵士（緑）



攻撃力	2	耐久力	2



魔法の粉▶変化無し

フィールドを歩いていて、よく出会うのがこの兵士。君を見つけると、ノコノコついてきて攻撃してくるぞ。見つからないように気をつけろ！

剣兵士（突撃）



攻撃力	2	耐久力	2



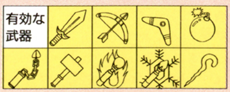
魔法の粉▶変化無し

剣兵士（緑）と同じだが、こいつは君を見つけると、一直線に突進してくるぞ。突進時は曲がれない。突進をかわせれば、怖くないのだ。

剣兵士（青）



攻撃力	2	耐久力	3



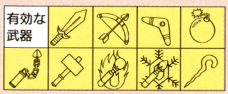
魔法の粉▶変化無し

同じ剣兵士でも、こいつはちょっとてごわいぞ。動きは剣兵士（緑）と大差ないが、耐久力が強いのだ。回転斬りか物をぶつけて倒せ！

槍兵士（緑）



攻撃力	2	耐久力	4



魔法の粉▶変化無し

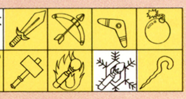
攻撃は槍を突き出すだけの単純なものだ。しかし、当たるとかなりダメージをうけてしまう。敵の横や後ろへ、まわりこんで攻撃だ。

槍兵士（突撃）



攻撃力	2	耐久力	4

有効な武器



魔法の粉▶変化無し

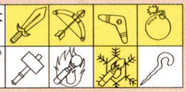
攻撃力と耐久力が高いうえに、突撃してくる嫌なヤツ。まともに戦って勝つのは、少し辛い。ブーメランが手に入れば、怖い敵ではなくなるぞ。

槍兵士（投げる）



攻撃力	2	耐久力	4

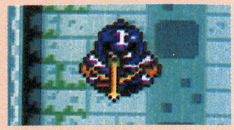
有効な武器



魔法の粉▶変化無し

こいつは槍を投げて攻撃してくるぞ。槍を、盾で受けながら近づくのだ。近づくと、逃げていく。追いつめてから、攻撃するのだ！

弓兵士（青）



攻撃力	1	耐久力	3

有効な武器



魔法の粉▶変化無し

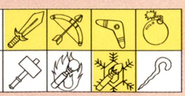
剣、槍とくれば当然弓もある。飛び道具を持っているだけに、近づいてこないぞ。盾で矢をふせぎながら、こちらから近づいて攻撃だ！

弓兵士（緑）



攻撃力	1	耐久力	2

有効な武器



魔法の粉▶変化無し

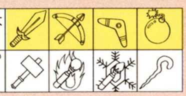
草むらにひそんでいて、草を刈ったりすると、突然おそってくるぞ。あわてなければ、それほど怖い相手じゃない。体当りだけ気をつけて！

鉄球兵士（黒）



攻撃力	2	耐久力	5

有効な武器



魔法の粉▶変化無し

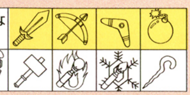
地下牢の番人として出てくるぞ。兵士自体の動きは、まったく単調で怖くない。怖いのは振り回す鉄球のほうで、これをかわせば勝てる！

鉄球兵士（金）



攻撃力	2	耐久力	5

有効な武器



魔法の粉▶変化無し

ハイラル城の上の方で、アグニムを守っているんだ。動きは黒いヤツといっしょだが、怖いのは鉄球だけだぞ。うまくかわして、ぶちのめせ！

光の世界フィールド

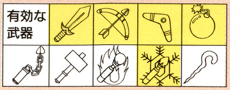


敵は兵士ばかりじゃないぞ。様々なモンスターが君を襲ってくるのだ。

爆弾兵



攻撃力	2	耐久力	2



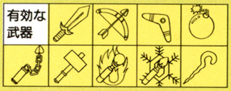
魔法の粉▶変化無し

ちょこちょこと動きまわって、爆弾を投げてくるのだ。投げた爆弾を、しっかりかわさないとダメ。爆風にふれると、ダメージをうけるぞ。

クロウリー



攻撃力	1	耐久力	2



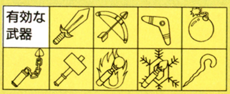
魔法の粉▶変化無し

普段は木や、立て札の上にいて、君が近づくと攻撃してくるぞ。タイミングよく剣をふらないと、当たらない。待ちかまえて、ねらいうちだ!

ピース



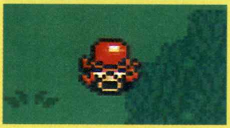
攻撃力	4	耐久力	1



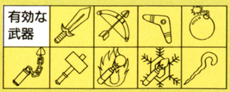
魔法の粉▶スライム

カニだけあって、横の移動が異常に早いが、たての動きは、おそい。前か後ろから攻撃すれば、簡単にたおせるぞ。出現場所は、川の近くだ。

オクタロック



攻撃力	1	耐久力	1



魔法の粉▶スライム

石をふきだして攻撃してくる、変なタコモンスター。たて横にしか攻撃してこないから、斜めから勝負だ! でも、地上にタコがいるって…。

ゲルドマン



攻撃力	2	耐久力	2



魔法の粉▶変化無し

砂の中からあらわれて、攻撃してくるぞ。出てくるときは、まえぶれがあるから、逆に、やり返すのだ! もぐらモドキに負けられないぜ!

バズブロブ



攻撃力	1	耐久力	2

有効な武器

魔法の粉▶？

まるで弱そうなヤツだけど、結構強いんだ。トロトロした動きなって、攻撃は簡単だ。でも、最初の剣だと逆に電撃でダメージをうけちゃうぞ！

テンドル



攻撃力	2	耐久力	3

有効な武器

魔法の粉▶変化無し

君を見つけると、グルグルまわりながら、近づいてくるんだ。イライラせずに待って、回転斬りをくらわせてやれ。回転には回転でやっつけろ！

デッドロック



攻撃力	2	耐久力	∞

有効な武器

魔法の粉▶スライム

ヘブラ山にいるキツネ。とにかくチョロチョロと、動きまわっているぞ。ダメージを受けると、今度は石のようになってしまう極端なやつだ。

ゾーラ



攻撃力	1	耐久力	4

有効な武器

魔法の粉▶変化無し

川や湖にいる半魚人だ。水面に渦ができたら、でてくるぞ。顔だけだして、火の球をうってくる。岸の近くに出ないと、剣で倒せないよ。

テクタイト（青）



攻撃力	2	耐久力	2

有効な武器

魔法の粉▶変化無し

カメとコオロギを、合体させたようなモンスター。はねまわるので、ねらいがつけにくいんだ！ モタモタしてると、何回も体当りをされるぞ。

テクタイト（赤）



攻撃力	2	耐久力	3

有効な武器

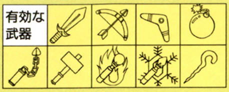
魔法の粉▶変化無し

行動パターンは、青といっしょなんだけど、こっちの方が強いんだ。受けるダメージも全然ちがうぞ。くれぐれも体当りには、気をつけてね。

ポウ



攻撃力	4	耐久力	2



魔法の粉▶変化無し

墓場にいる幽霊。墓場には幽霊がつきもの、などと、のんきなこと言ってるとやられてしまう。ふらふらしてるけど、受けるダメージはデカい。

ヘイジー



攻撃力	0	耐久力	1



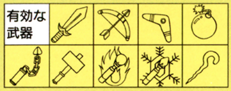
魔法の粉▶スライム

草の下や、岩の下など物かげに住み着いている陰気なモンスターだ。草など持ち上げると、突然出て来る。でも、本当に弱く、おどろくだけ損。

トッポ



攻撃力	1	耐久力	1



魔法の粉▶変化無し

草むらから、時折はねてでてくるウサギさん。目つきが悪いので、強いかなー、と思いきや、これがめちゃめちゃ弱い！　一撃で楽勝だ。

アモス



攻撃力	1	耐久力	4



魔法の粉▶変化無し

普通の石像に見えるけど、君が近づくと動きだす。はねながら近寄ってきて、体当りをしてくるぞ。動きは遅いから、速攻できめるのだ。

オクタバルーン



攻撃力	0	耐久力	1



魔法の粉▶変化無し

出てきて少しすると、いきなり破裂して、ミニオクタバルーンが、いっぱい出てくる。倒すのがめんどうだったら、逃げちゃった方がいいよ。

ハチ



攻撃力	1	耐久力	1



魔法の粉▶HP回復

草や木のなかにいる。草を刈ったり、木に体当りしたりすると出現するんだ。まとわりつくような攻撃をしてくる。ハチは虫だよね。とすると…。

スライム



攻撃力	1	耐久力	1

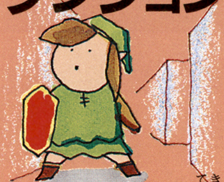
有効な武器



魔法の粉▶変化無し

魔法の粉によって、変えられた敵の姿。ニブい動きで、攻撃は体当りだけだ。しかし同情することはない。いっきに倒してあげよう。

光の世界ダンジョン



ダンジョンは、敵の宝庫だ。道に迷ったりしてると、こいつらにやられてしまうぞ。

グーズ



攻撃力	1	耐久力	1

有効な武器



魔法の粉▶スライム

ハイラル城の地下に、住み着いているネズミ。さすがに動きがすばやく、暗いダンジョン内では、ふいうちをくらうことが多い相手だ!

ロープ



攻撃力	1	耐久力	2

有効な武器



魔法の粉▶スライム

ヘビなのに、早い動きをする。でも、まっすぐな動きしかしないので、数が少なきゃ簡単によけられるぞ。しかしこいつ本当にヘビなの?

キース



攻撃力	1	耐久力	1

有効な武器



魔法の粉▶変化無し

ハイラル城以外にも、どうくつなどで出てくるぞ。一度攻撃しては止まってを、くりかえしやってくる。止まったところで攻撃だ!

ポポ



攻撃力	1	耐久力	1

有効な武器



魔法の粉▶スライム

イソギンチャクのようなモンスター。ズルズルはってくるトロいやつ。いてもいなくても、まるで関係ない、というぐらい弱いぞ。

アイゴール（緑）



攻撃力	2	耐久力	8

有効な武器



魔法の粉▶変化無し

いつもは、目を閉じてじっとしているが、君が近づくと目をあけて攻撃してくるんだ。しばらくすると、また目を閉じる。このくりかえしだ。

アイゴール（赤）



攻撃力	2	耐久力	8

有効な武器



魔法の粉▶変化無し

動きはアイゴール（緑）と同じだが、強さが違う。なんと、こいつには剣がきかないのだ！　だけど弓がきくから、倒すことはできるよ。

スタルフォス



攻撃力	1	耐久力	2

有効な武器



魔法の粉▶スライム

こちらが攻撃すると、後ろに飛んで、かわしてくるぞ。逃げ場を封じろ。剣で攻撃しながら、壁までおいつめて、とどめをさすのだ！

スタルフォス・首



攻撃力	1	耐久力	4

有効な武器



魔法の粉▶変化無し

上からいきなりふってきて、自分の頭をなげてくるぞ。胴体とくっついてる時は、倒せるが、投げられた頭はこわせないから、要注意だ。

リーバ（緑）



攻撃力	1	耐久力	2

有効な武器



魔法の粉▶変化無し

人喰いイソギンチャクとでも言うべきモンスター。ちょこっと見えている牙が、かわいい？　君に、じわじわよってくる所を、迎え撃て！

リーバ（赤）



攻撃力	1	耐久力	2

有効な武器



魔法の粉▶変化無し

リーバ（緑）の強化版。緑より、すばやい！　へたに後ろにまわられると、体当りをくらってしまうぞ。逃げるなら、おもいっきり離れろ！

デビランド



攻撃力	1	耐久力	2

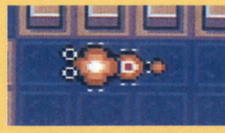
有効な武器



魔法の粉▶変化無し

近づくと引きこまれ、はなれると火の球をうってくる。弓などの飛び道具を使うか、ぎりぎりまで近づいて、切りまくるか、どちらかだ！

テール



攻撃力	2	耐久力	2

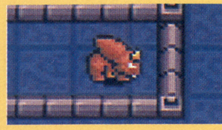
有効な武器



魔法の粉▶スライム

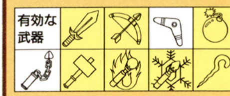
いびつな、イモムシといった感じの、モンスター。でも動きがすばやく、なかなか、面倒な相手。多少のダメージは、覚悟してかかれ！

コドンド



攻撃力	2	耐久力	1

有効な武器



魔法の粉▶変化無し

火を吹きながら攻めて来るドラゴンだ！　火は壁を通さないから、それを利用して接近して、いっきにけりをつけろ！　壁越しの攻撃もOKだ。

闇の世界フィールド



アグニムにひきずりこまれた、闇の世界。モンスターも強くなってるぞ。

クー



攻撃力	1	耐久力	1

有効な武器



魔法の粉▶変化無し

闇の世界版半魚人。これもゾーラと同じで、岸近くでないと剣で倒せない。あまり相手にしない方が無難だ。こいつも火の球を出すぞ。

ヒノックス



攻撃力	6	耐久力	5

有効な武器



魔法の粉▶変化無し

見た感じ強そーでしょ。その通り強いんです。その上爆弾を投げてくるし、結構嫌なヤツ。動きはそんなに早くない。爆弾をかわして攻めろ！

ローパー



攻撃力	4	耐久力	2



魔法の粉▶スライム

イソギンチャクもどきの、モンスター。ピョコピョコと飛びはねながら体当りしてくるので、はねる方向をよんで切りつけるんだ！

ガプラ



攻撃力	6	耐久力	3



魔法の粉▶スライム

こいつもはねながら、攻めてくるぞ。するどい口ばしを使った体当りは、ダメージが大きいから注意してね。ブーメランを使うと、楽だよ。

モリブリン



攻撃力	4	耐久力	2



魔法の粉▶スライム

闇の世界の槍兵士。槍を投げてくるぞ。盾で受けながら接近して、切りつけよう。それにしても、闇の世界の敵は、モンスターばかりだよー。

タロス



攻撃力	2	耐久力	2



魔法の粉▶変化無し

これまた槍兵士の闇の世界版。こいつは、槍を投げてこないぞ。回転斬りの準備をして近づくか、ダッシュ切りでかわすか、どっちかだ。

クリーピー（青）



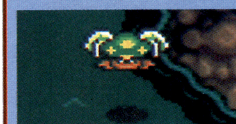
攻撃力	2	耐久力	1



魔法の粉▶変化無し

空飛ぶキノコで、攻撃は体当りだけだ。ただ空を飛べる、というだけのザコ。闇の世界は、強いヤツばかりだから、こいつで息抜きできるよ。

クリーピー（緑）



攻撃力	4	耐久力	2



魔法の粉▶変化無し

同じクリーピーでも、こっちは、ちょっと強い。動きは同じなんだけれど、爆弾を出すし、耐久力は高いし、簡単には倒せないぞ。

ライクライク



攻撃力	6	耐久力	3

有効な武器



魔法の粉▶変化無し

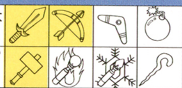
いつもは、花のつぼみのようになっているが、これが開くと、触手がでてくるぞ。なんと、この触手で主人公の装備を盗んでいくから注意して。

ライネル



攻撃力	4	耐久力	6

有効な武器



魔法の粉▶変化無し

闇の世界のフィールドで、最強の敵といってもいいぐらい強い。口から弾をうってくる、なんて攻撃もしてくる。できれば避けたい相手だ。

キューネ



攻撃力	6	耐久力	2

有効な武器



魔法の粉▶変化無し

カラスもどきで、攻撃は体当りだけだけど、どうにも剣が当たらないんだ。飛べるのをいいことに、逃げ回り、隙をついて攻めて来る嫌なヤツ。

スラロック



攻撃力	1	耐久力	1

有効な武器



魔法の粉▶スライム

オクタロックの闇の世界版。動きのパターンは、まるっきり同じだ。ただ違うのは、受けるダメージ。オクタロックの、倍ぐらいくらっちゃうぞ。

ヒュー



攻撃力	2	耐久力	2

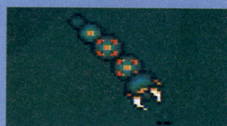
有効な武器



魔法の粉▶変化無し

内容的には光の世界のポウと、まるっきり同じ。見た目が少し違うだけだよ。闇の世界は強い敵が多いから、こいつが弱く感じるだろう。

モルドアーム



攻撃力	8	耐久力	4

有効な武器



魔法の粉▶変化無し

沼地の主とも言えるやつだ。攻撃力、耐久力ともに、異常に高いぞ。つまり異常に強い。まともに戦うのは、ちょっとつらい。逃げるのが勝ちかも

スタル



攻撃力	2	耐久力	1

有効な武器

魔法の粉▶スライム

フィールドで石のふりをしているぞ。さわると動き出す。しかし、見ただけで普通の石と見分けるのは、まず無理だ。正体を現したら打て！

ピック



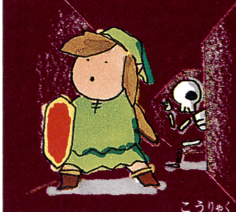
攻撃力	0	耐久力	∞

有効な武器

魔法の粉▶変化無し

キツネのような姿をした、闇の世界の盗賊。いきなりアイテムを盗んでいくぞ！こいつは、たおすことができないから、逃げるしかない！

闇の世界ダンジョン



ダンジョンの攻略だけでもつらいのに、敵も無茶苦茶強くなってるぞ！

バリ（青）



攻撃力	1	耐久力	1

有効な武器

魔法の粉▶変化無し

電気クラゲもどきのモンスター。ビリビリと放電している最中は、攻撃が通用しないから、注意しよう。放電が終わったら、攻撃だ！

バリ（赤）



攻撃力	2	耐久力	1

有効な武器

魔法の粉▶変化無し

バリ（青）の強化版。放電やパターンは同じだが、こいつは攻撃すると、分裂するのだ！　でも分裂は１回だけだから、心配しないでね。

ビリ



攻撃力	2	耐久力	1

有効な武器

魔法の粉▶変化無し

バリ（赤）が、分裂したのが、このビリだ。放電や、パターンは、バリとまったく同じという芸のないヤツ。放電が終わったら、たたくのだ。

パメット



攻撃力	2	耐久力	2



魔法の粉▶変化無し

赤、黒もようのカメさん。やっぱり、動きは早くないが、ふつうに攻撃したのでは、ダメージをあたえられないぞ。ハンマーを使うのだ！

ヒップループ



攻撃力	2	耐久力	1



魔法の粉▶スライム

頭のかたいチビ恐竜。そのかたい頭を、君に向けてつっこんでくるぞ。でも、かたいのは頭だけ。うまくかわして、後ろから攻撃だ！

ポーン（青）



攻撃力	2	耐久力	2



魔法の粉▶変化無し

まるでゴムで出来ているようなモンスター。攻撃をしかけると、反動で君もはじきとばされるぞ。動きは遅いから、逃げたほうがいいかもね。

ポーン（赤）



攻撃力	2	耐久力	8



魔法の粉▶変化無し

ポーン（青）と同じようなヤツ。ただ、耐久力が青より上だ。穴の近くでは、絶対に相手をしては、いけないぞ。単に強いヤツより怖い？

コッピ（緑）



攻撃力	2	耐久力	4



魔法の粉▶変化無し

君の動きを、まねするキツネ。君が止まれば、当然、止まるぞ。都合のいいところで動きを止めて、攻撃だー！近づきすぎには、気をつけて。

コッピ（赤）



攻撃力	4	耐久力	8



魔法の粉▶変化無し

コッピ（緑）の強化版。こいつには、弓矢しかきかないぞ。攻略の仕方は、緑といっしょだ。動きを止めて、ねらいを定めてうて！

ホーバー



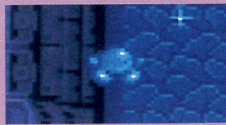
攻撃力	2	耐久力	1

有効な武器

魔法の粉▶変化無し

アメンボのようなやつ。水面をすべるように、近づいてきて攻撃して来るぞ。水に入っていなければ、楽勝の相手なんだけどねー。

キャメロン



攻撃力	2	耐久力	1

有効な武器

魔法の粉▶変化無し

アメーバのような、モンスター。ぱっと見ただけでは、水と区別がつかないぞ。水中を進む時には、くれぐれも、こいつに注意してくれ！

ピログース



攻撃力	4	耐久力	1

有効な武器

魔法の粉▶変化無し

水中にいる時に一番会いたくない敵だ。こいつと出会ったら、すぐに剣の振れる浅瀬にいくか、逃げるか、どちらかを急いで決めろ！

ギブド



攻撃力	4	耐久力	8

有効な武器

魔法の粉▶変化無し

動きは早いのだけど、上下左右の4方向にしか動けないぞ。だからよけるのは、それほど、むずかしくないぞ。ななめから、接近して斬るのだ。

ウォールマスター



攻撃力	2	耐久力	2

有効な武器

魔法の粉▶変化無し

突然、天井からふってくる巨大な手のばけもの。こいつにつかまると、いきなり連れ去られ、ダンジョンの入口の所までもどされてしまうぞ！

スタルフォス（赤）



攻撃力	1	耐久力	2

有効な武器

魔法の粉▶スライム

見た目は、スタルフォスの頭の赤いヤツ。同じように、逃げる上に、骨をなげつけてくるぞ。やはり、壁ぎわにおいつめて、斬るべし。

ゾル（赤）



攻撃力	4	耐久力	1

有効な武器

魔法の粉▶変化無し

床からしみだしてくる、スライムのようなヤツ。じわじわよってきて、体当りをするだけのヤツ。床からでてくるというだけのザコ。

ザーザック（青）



攻撃力	4	耐久力	1

有効な武器

魔法の粉▶変化無し

竜のような頭をした兵士。そこいらにいる兵士より、パワーがちょっと高いぞ。変わった動きもしないし、倒しにくい相手じゃないのだ。

ザーザック（赤）



攻撃力	4	耐久力	2

有効な武器

魔法の粉▶変化無し

青のパワーアップ版。耐久力が上がっているうえに、火まで吹いてくるぞ。火をかわしながら接近して、一気に剣で３、４回切りつけてやれ。

ギーボ



攻撃力	2	耐久力	2

有効な武器

魔法の粉▶スライム

バブルそっくりのやつだが、こいつは、倒せるぞ。皮みたいなところと、中身に分離するが、気にせず赤い方をねらうべし。

チャスパ



攻撃力	1	耐久力	1

有効な武器

魔法の粉▶変化無し

目玉に直接、羽がついたような不気味なやつ。動きは、キースにそっくりで、止まったところをうつのだ。たいしたことのないザコ。

バズ



攻撃力	4	耐久力	2

有効な武器

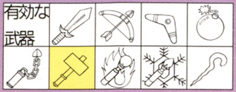
魔法の粉▶スライム

見た感じは、バッタだが、動きはゴキブリのようなヤツ。だいたい、かべにそって進む。時々、部屋の中央をつっきるが、すぐ、壁の側にいくのだ。

モグラ



攻撃力	0	耐久力	∞



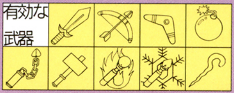
魔法の粉▶変化無し

モグラたたきのモグラ、という感じのやつだ。床から、頭をだしたところをハンマーでたたくと、出てこなくなるぞ。たたきまくれ!

タイノン



攻撃力	8	耐久力	1



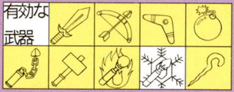
魔法の粉▶変化無し

パッと見ただけでは、壁の模様かと思ってしまうようなヤツだ。いきなり、壁からはがれて、攻撃してくるぞ。ファイアロッドで迎えうて!

ファンギン



攻撃力	4	耐久力	4



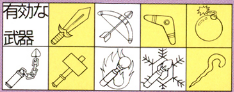
魔法の粉▶変化無し

ペンギンによく似たモンスターだ。動きもよく似ていて、氷の床の上を腹ですべって、体当りしてくるぞ。見た目はかわいいが、嫌な敵である。

スタルフォン



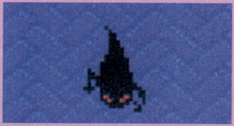
攻撃力	4	耐久力	2



魔法の粉▶変化無し

がいこつが、えらそうにマントをしてると思いきや、こいつが本当に強いのだ。爆弾でないと、たおせないぞ。でも1発でたおせるからね。

バグース



攻撃力	4	耐久力	1



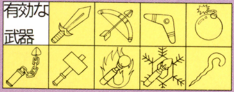
魔法の粉▶変化無し

壁の穴から突然でてきて、まっすぐかけぬけ、また壁に消えていく。動きは単純だが、突然出てきた時に、ダメージをくらうことが多い。

ゾル(緑)



攻撃力	4	耐久力	1



魔法の粉▶変化無し

床からでてきたり、ズリズリすりよっての体当りといい、パターンはゾル(赤)と、まるっきり同じ。とうぜん、倒し方もおなじだ。

ゾル(黄)



攻撃力	4	耐久力	1

有効な武器

魔法の粉▶変化無し

こいつは、緑ゾルとおなじような動きのパターンだ。倒し方も、いっしょ。でも出現のしかたが違うぞ。なんと、天井からふってくるのだ!

ウィズローブ(緑)



攻撃力	8	耐久力	1

有効な武器

魔法の粉▶変化無し

消えたり、あらわれたりしながら、ブーメランの様なものをうってくる魔術師だ。姿が見えてる時じゃないと、ダメージをあたえられないぞ!

ヌラヌール



攻撃力	8	耐久力	2

有効な武器

魔法の粉▶スライム

床をはいながら、爆弾を置きまくるナメクジもどき。でも、こいつら自分でしかけた爆弾で自滅することもあるんだ。バカなヤツ…。

スタルフォス(頭)



攻撃力	8	耐久力	6

有効な武器

魔法の粉▶変化無し

スタルフォスの首だけバージョン。ふわふわ浮いた状態で、体当りしてくるぞ。むこうから、近づいてこないかぎり、無視した方がいいのだ。

ホックボック



攻撃力	8	耐久力	7

有効な武器

魔法の粉▶変化無し

だるまおとしのような、モンスター。一撃でたおすことは、できないんだ。地道に一段ずつ、つぶすしかないぞ。体当りには、注意しよう。

ケルビン



攻撃力	8	耐久力	∞

有効な武器

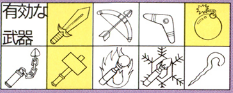
魔法の粉▶変化無し

鉄球の形をしたモンスター。近づくと、すごいスピードで体当りをしてくるぞ。でも、鎖でつながれてるから離れていれば、大丈夫だ。

ゾロ



攻撃力	2	耐久力	1



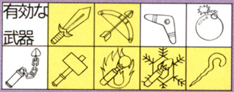
魔法の粉▶変化無し

バグースの子供みたいなヤツだ。動きや出てき方は同じだけど、こいつは、小型で何匹かまとまって出てくるぞ。壁の穴には注意してね。

ウィズローブ(青)



攻撃力	8	耐久力	1



魔法の粉▶変化無し

緑の服のヤツと、同じようなパターンだ。姿をあらわしたら、すぐに攻撃！ 敵の攻撃は、盾ではじきかえせるから、おそれず接近するのだ。

トラップ

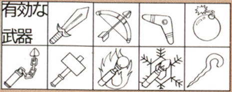


ダンジョンにしかけられた数々の罠。敵は、モンスターだけじゃないのだ。

ビム



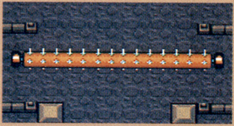
攻撃力	2	耐久力	∞



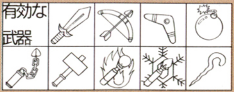
魔法の粉▶変化無し

石像のように、部屋のまんなかあたりに置かれている。頭をグルグル回しながら、進入者を見るとビームを出す。頭の回転に合わせて進むべし。

トゲロール



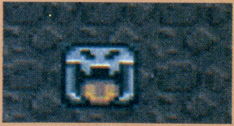
攻撃力	6	耐久力	∞



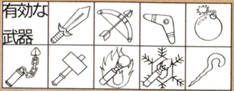
魔法の粉▶変化無し

とげのついた電信柱を、部屋のなかでころがすような罠だ。逃げ場を確認してから、つっこむ方がいいぞ。無茶してもダメージをくうだけ損だ。

メデューサ



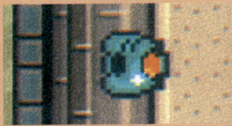
攻撃力	2	耐久力	∞



魔法の粉▶変化無し

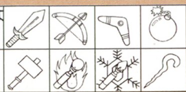
床に顔がついたような罠。この口から、火の球をうってくるぞ。じっとしてたら、当てられまくる。とにかく、動きまわることだ！

カベ砲台



攻撃力	1	耐久力	∞

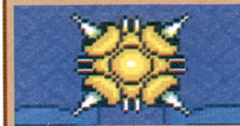
有効な武器



魔法の粉▶変化無し

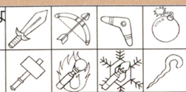
その名の通り、壁に大砲がつけられたような罠。君が通ろうとすると、うってくるのだ。なかなか威力もあるのでダッシュで逃げるのが正解！

トラップ(大)



攻撃力	2	耐久力	∞

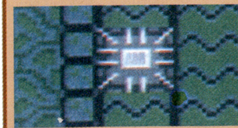
有効な武器



魔法の粉▶変化無し

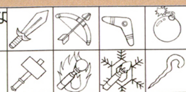
とげのかたまりが、動きまわる。でも上下か、左右にしか動かないから、タイミングさえまちがえなければ、なんなくこえられるはずだ。

トラップ(小)



攻撃力	2	耐久力	∞

有効な武器



魔法の粉▶変化無し

とげのかたまり小さいバージョン。小さい分だけ早いけど、よけられないほど早くないから平気だよ。でも、数が多くなると、つらいね。

ぐるぐるバー



攻撃力	2	耐久力	∞

有効な武器



魔法の粉▶変化無し

火の球が列になって回る罠。火を追いかけるように、進むのがコツ！　それにしても、どっかで見たような罠だよねー。見たことがある？

ワインダー



攻撃力	2	耐久力	∞

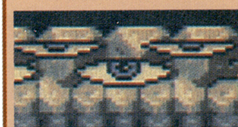
有効な武器



魔法の粉▶変化無し

火の球が列になって、蛇のように動き回る罠だ。火のヘビという言い方が、とてもぴったり。罠っていうより、モンスターと言いたいね。

カランメイダ



攻撃力	8	耐久力	∞

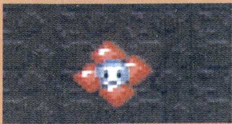
有効な武器



魔法の粉▶変化無し

壁に描かれた目から、ビームが発射されるぞ。ダッシュでかけ抜けるのがベスト。ダンジョンを攻略するには、壁の絵１つにも、注意が必要だ。

バブル



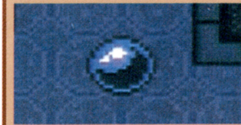
攻撃力	2	耐久力	∞

有効な武器

魔法の粉▶？

部屋や通路を、壁で反射しながら動き回るというやっかいなヤツ。ライフばかりか、魔法の力まで奪われてしまうぞ。とにかく、逃げまくれ！

ボール(小)



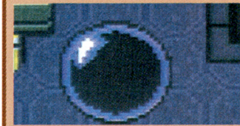
攻撃力	1	耐久力	∞

有効な武器

魔法の粉▶変化無し

ボウリングのボールのようなものが、続けていくつも転がってくる。通路半分くらいの大きさだから、左右にかわしながら進んでね。

ボール(大)



攻撃力	1	耐久力	∞

有効な武器

魔法の粉▶変化無し

ボールのでかいヤツだ。なんと、通路をうめてしまうぐらいでかいのだ。ダメージも大きく、逃げるのもつらい。出てこないのを祈るだけだ。

ボヨヨンブロック



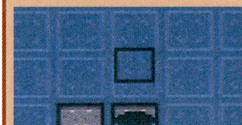
攻撃力	0	耐久力	∞

有効な武器

魔法の粉▶変化無し

さわると、はじきとばされてしまうブロック。穴の近くでは、かなり怖いものだ。モンスターに気を取られて、穴に落ちないようにね。

床ビュン



攻撃力	2	耐久力	1

有効な武器

魔法の粉▶変化無し

床のタイルのようなものが、君に向かって飛んでくるぞ。しばらく続くので、じっとがまんして壊していくのだ。部屋の入口で、待ちかまえろ。

うさぎビーム



攻撃力	0	耐久力	∞

有効な武器

魔法の粉▶変化無し

壺の下などにいて、もちあげたとたんにでてくるぞ。これにさわると、君はウサギにされてしまうぞ。カベにあたれば消えるので、逃げまくれ。

スパーク



攻撃力	2	耐久力	∞



魔法の粉▶変化無し

柱やドクロのまわりを回る光の球。動く早さや方向は一定だ。動くトラップは、追うように動くのが、一番いい方法だぞ。

ハリ山



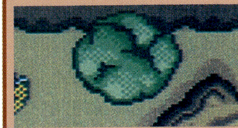
攻撃力	2	耐久力	∞



魔法の粉▶変化無し

床にしこまれたハリの山。ここにのっかると、かなりのダメージを受けるぞ。あるアイテムを使うと、ダメージを受けずに通れるぞ！

ロック



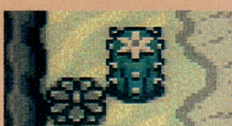
攻撃力	2	耐久力	∞



魔法の粉▶変化無し

ヘブラ山で、上の方からふってくる岩。かなりいっぱいふってくるので、しっかりよけないと、大ダメージを受けることになるぞ！

サボテン



攻撃力	2	耐久力	∞



魔法の粉▶変化無し

普通の草や石と同じようなつもりで触れると、たくさんのトゲでいきなり大ダメージをうけてしまう。意外とひっかかりやすいので、要注意だ。

地雷

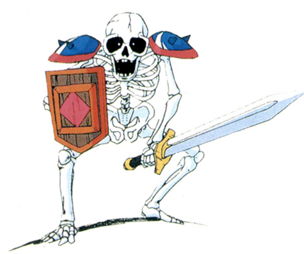


攻撃力	2	耐久力	∞



魔法の粉▶変化無し

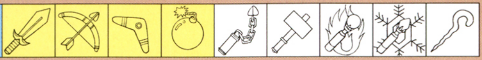
地面からのぞいているのは地雷の一部だ。これを踏みつけると、当然バクハツするのだ。小さいのでうっかり見落とすこともあるぞ。



デグアモス

（東の神殿）

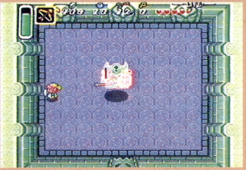
有効な武器





グルグルと輪になって襲いかかってくるのだ。くるならこい！





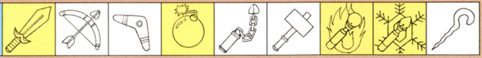
残り一体になった時点で、いきなり動きが変わってくるのだ。

アモスのでかいやつが、6体もでてくるぞ。剣でやってたのでは、面倒だ。となれば…。最初は、ダンスを踊るようにまわっているが、最後の1体は、追い回してくるので注意！

ラネモーラ

（砂漠の神殿）

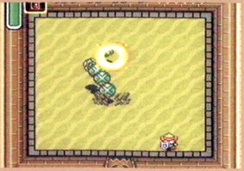
有効な武器





とにかく爆弾をバラまいてみたりして。あんまりうまくいかないな。





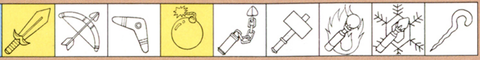
砂から出てくるところを、うまく狙って倒すしかないようだぞ。

イモムシのばけものが、3体いるぞ。砂の中からでてきて、また砂の中へ消えていく。これを繰り返して、攻めて来るぞ。剣以外に、爆弾をばらまくのも有効かも。

デグテール

（ヘラの塔）

有効な武器





シャカシャカ音がして気持ち悪いよー。あんまり触りたくないな。





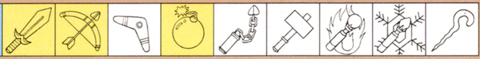
体をグルグルまるめると、どこが頭でどこがシッポかわからない。

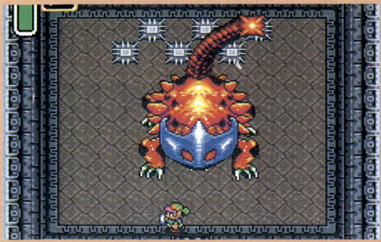
ここは、でっかいテールが1体だけだけど、こいつは強いぞ。まともに攻撃しても、通じないぐらい硬い体なんだ。どこを攻撃すれば倒せるんだ。んっ、あそこだけ色が違うぞ…。

ジークロック

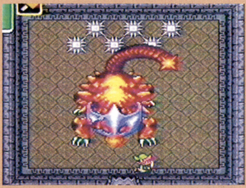
（LEVEL 1　闇の神殿）

有効な武器





頭に仮面をかぶった、へんなボス。ずいぶん硬そうな仮面だなあ。





仮面が外れると、下からはこんな顔が！けっこう凶悪そうだぞ。

鉄仮面をはめたサソリもどきが、闇の神殿のボスだ。鉄仮面を壊さないと、ダメージをあたえられないぞ。なんとかして、鉄仮面をぶち壊せ！　壊したら、そこに集中攻撃だ。

ワート

(LEVEL 2　水のほこら)

有効な武器





最初はなんだかよくわからない、岩のかたまりみたいだけど……。





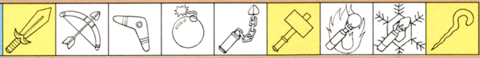
その実体は、でっかい目ん玉オバケ。ちょっとタコにも見えるぞ。

まわりの、モコモコしたものを、ひきはなさないと、どうにも手がつけられないぞ。手にいれたばかりのあのアイテムを使うのだ。モコモコを全部たおしたら、本体をたたけ！

ガモース

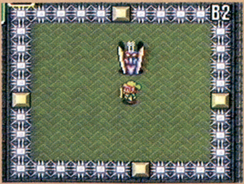
(LEVEL 3　ドクロの森)

有効な武器





部屋の砂は流れるは、トゲトゲの鉄球は動いてくるは、で大変！



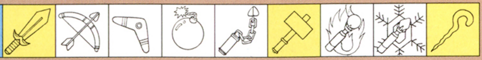


そのうえこいつが攻撃してくるんだから、たまったもんじゃないぞ。

巨大なガがここのボスだ。部屋の中を飛び回りながら、攻撃してくるぞ！　これをかわしながら、回転斬りをおみまいしてしてやろう！　部屋のトラップに、気をつけて！

ブラインド
（LEVEL 4　はぐれ者の村）

有効な武器







首だけがグルグルと飛び回って攻撃してくるぞ。気持ちワリー。

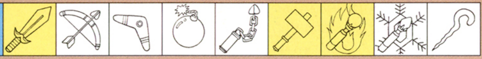


首の動きに惑わされていると、いつのまにか追い込まれているぞ。

マントをまとった不気味な怪物が、ここのボスだ。こいつは、自分のダミーを作り出すぞ。ダミーは、どんなに攻撃しても、ダメージをうけない。体のついてる本体をねらえ！

シュアイズ
（LEVEL 5　ハイリア湖）

有効な武器







なんか、氷づけの雲みたい。でも、見かけによらず手強いぞ。



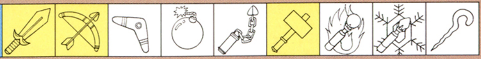
氷から出てきた雲は、あっちこっちに飛び回りつつ攻撃してくる。

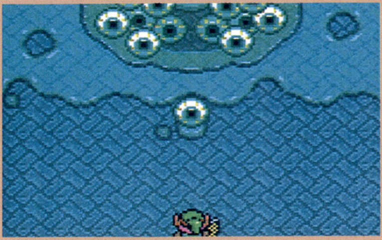
こいつをたおすには、まず氷をとかさないといけない。氷をとかすアイテムといえば…。氷の中からひきずりだすと、分裂して攻撃してくるぞ。1つずつ確実に倒していけ！

ゲルドーガ

（LEVEL 6　悪魔の沼）

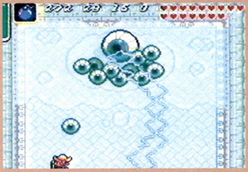
有効な武器





なんだか、ドロっとしたイメージのモンスター。イヤだなー。





強烈な雷撃！　こいつはよけようがないぞ。苦戦は必至だ。

目玉の怪物がいっぱい。そのなかの、でかいのがボスだ。このボスは、水中から出さないと、ダメージをあたえられないぞ。まずは、チビ目玉をたおすのだ！　そうすれば…。

デグロック

（LEVEL 7　カメ岩のダンジョン）

有効な武器





氷の息を吐いたり、火を吹いたりと、いろんな攻撃をしてくるぞ。



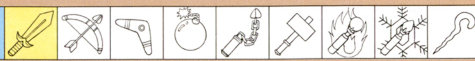


これが本体だ。意外とやせっぽちなんだな。でも油断するな！

3つの頭をもつカメの怪物だ。火と氷の攻撃をしてくる、赤と青の頭を、先にたおさないとだめだぞ。火と氷ってことは…。使えそうなアイテムを、持ってるよね！

司祭アグニム （ハイラル城、ガノンズタワー）

有効な武器



ハイラル城



ガノンズタワー



にっくきアグニム。こいつとは、２度対決することになるぞ。だが、アグニムには、剣での攻撃がつうじない！ 長老は、魔力を利用しろと言うけど、どうすればいいんだよ？ あれっ、あの魔法、ボールのように見えるな。もしかして、打ち返せるんじゃないのかな…。１度倒せれば、２度目は同じ方法で平気だぞ。



ガノンズタワーでは、分身までしてくるぞ。



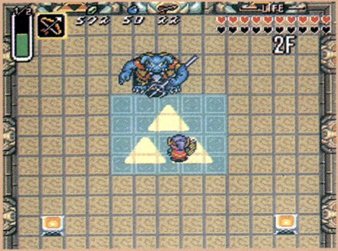
多彩な攻撃は、ボスの中でもいちばんだろう。



魔王ガノン

有効な武器

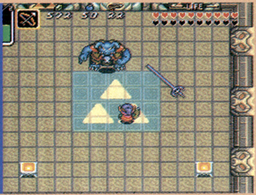




とうとうガノンとの対決だ。さすがに強い。あの手この手で、攻めてくるぞ。ガノンの動きや、技を見切って攻撃だ！　ガノンには、マスターソードでしか攻撃できないぞ。爆弾は、もちろんのこと、魔法もきかないのだ！でも、マスターソードをもってしても、ガノンにとどめがさせない！　とどめのさしかたは、情報にあったぞ。さあ、勝負をつけろ！

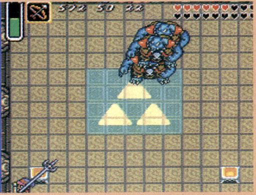
ガノン6つの力

さすまた



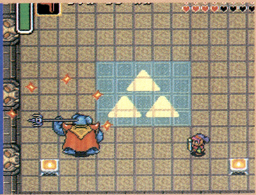
さすまたを、投げつけてくるぞ！　狙いは正確だ。

テレポート



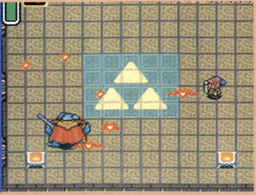
ガノンの姿が消えて、別の所にあらわれるんだ！

火の球



まるで、ボンバーの魔法のような技だ！

火の鳥



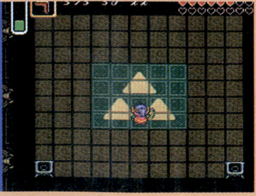
火の球が火の鳥に姿をかえて君に向かってくる！

地震



地震をおこすと、床がくずれる。落ちるなよ！

姿を消す

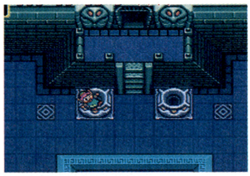


暗くなって、ガノンが見えない。明るくなれば…。

ゼルダの伝説一口メモ

困ったときは、巨大壺だ

　あちこちのダンジョンで、飾りのようにおいてある巨大な壺。この壺にも秘密があったのだ。
　じつはこの壺の底には、ほとんどの場合、体力を回復してくれる妖精がいるのだ。あとはどうやって壺の中に入るかが問題。よく考えてみよう。





壺を見つけたら、すかさず飛び込んでみよう。中には妖精がいるはず。これで体力回復だ！



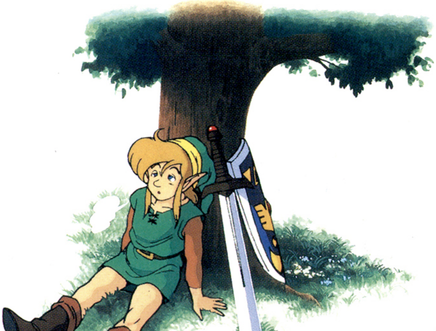
ゼルダの伝説

神々のトライフォース

Q&A

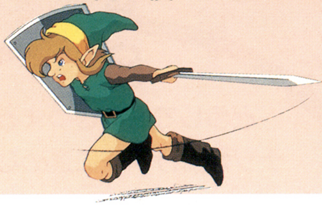
しつもんとかいとう

どうしてもいきづまる、
ナゾが解けず先に進めない。
そんな人たちの疑問や悩みにお答え
しよう。ゲームをクリアした人も、これ
まで知らなかった秘密があるかもしれないぞ。



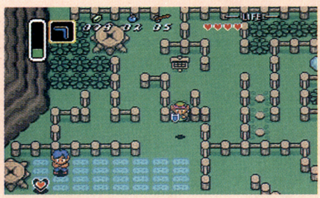
Q&Aコーナー

ナゾ解きができなくて、先に進めない迷宮や、とりあえず先には進めるけど、ちょっと気になったこと。冒険の途中で出てくる、さまざまな疑問や悩みに答えるぞ！



質問

Q カカリコ村の迷路早抜けで、どうしても15秒をきれません。どうしたらいいのですか？



ここだけ、柵を飛び越えることができるのだ。こりゃすごく近道になるぞ。

答

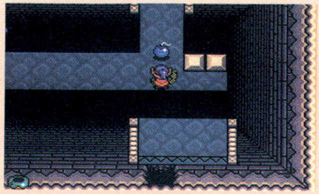
A そんなはずは、ないのですが…。ダッシュをきちんと使えば、15秒はきれます。でも、どうしてもだめだ！という人のために、いいことを教えましょう。看板の下の柵を、飛び越えることができるんです。これでゴールはすぐ近く！



なんと9秒！ これなら何度やっても、15秒なんて、楽々クリアできるのだ。

質問

Q ガノンズタワーの中で、どうしても行けない部屋があります。どうしたら、行けるのですか？



まずはこのあたりに爆弾をおいて、爆発するのを静かな気持ちで待つ。

答

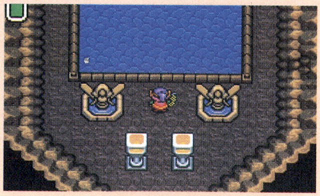
A 別に、たいした物があるわけでは、ないのですが…。どうしても行きたい！　と、言うのでしたら爆弾を使ってください。通路のはじギリギリに主人公をたたせ、後ろに爆弾をセットすればOKです。爆風で、渡ることができます。



爆発と同時に吹き飛ばされて、手前の足場に飛んでくることができるぞ。

質問

Q 幸せの泉で、ルピーを投げいれたのに、なにもおこりません。ただの、かざりなのでしょうか？



ルピー取られただけじゃん。と思うのはまだ早い。100ルピーまで入れると……。

答

A どのくらいルピーを投げ入れたのでしょうか？　ここは決められただけのルピーを入れないと、なにもおこりません。途中で、あきらめてしまったのでは…。最初は気長にほうりこんでみましょう。きっと、きれいな女神さまがあらわれます。



ちゃんと女神さまが現れてくれるのだ。ルピーが好きな女神さまなのかな？

質問

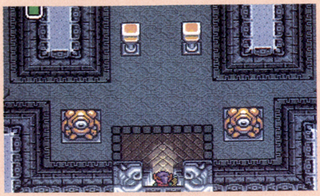
ボスを倒したダンジョンにまた入り、出られなくなってしまいました。どうしたらいいの？

答

なんで、そんな所にはいったんですか！　宝箱を、取り忘れたとか？　それはさておき、脱出方法ですが、2つあります。1つは、マジカルミラーを使ってダンジョン入口に出る。もう1つは、セーブして終わらせる。すきな方を、使ってください。



こうなったらどうしようもない。いったんセーブして終了させるのだ。



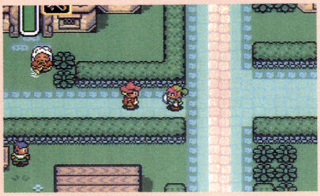
マジカルミラーを持っていれば、ダンジョン内のどこからでも、入口に戻れるぞ。

質問

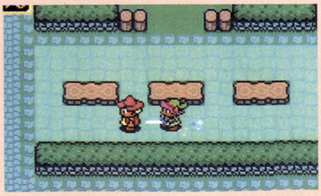
カカリコ村の走り去るおじさんを、つかまえられません。なんとかつかまえる方法はないのでしょうか？

答

ペガサスのくつを手に入れていれば必ずつかまえられるはずです。ダッシュで、追いかけてみてください。逃げはじめたところですぐに追いかけはじめれば、すぐに追いつけます。このおじさんと話すと、村の木から妖精などが出るようになります。



まともに話そうと思っても、とてもじゃないが捕まらない。待ってくれー！



ダッシュで追いかければ、ほれこの通り。よっぽど足自慢のおじさんなのかな？

質問

黄金のハチがいる、と聞いたのですが、まだ見たことがありません。どこに、いるのでしょうか？



カニみたいなモンスター・ピースがうようよいる、あのあたりの泉だ。

答

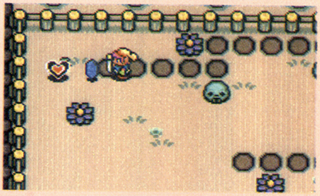
ズバリ、ハイリア湖の東にある、妖精の泉です。泉の中に入ると、妖精をかたどった大きな石像があるはずです。この石像に体当りすると、黄金のハチが出てくるはずです。ハチが出てきたら、すぐに虫取りあみでつかまえて、ビンに入れましょう。



出ました！　これが黄金のハチだ。こいつで敵を攻撃すれば、威力絶大なのだ。

質問

ライフのハートを20個にできません。取り忘れがあるのでしょうか？ハートのある場所を教えて下さい。



ワーイ、やっと出た出たハートのかけら。ずいぶんあちこち掘ったもんなー。

答

ハートのかけらは、いつも意外なところにあります。たとえば、穴掘り屋。ここにはハートのかけらがひとつ埋まっています。なかなか出てこないかもしれませんが、気長に掘ってみてください。その他、あてもの屋の宝箱の中にもひとつあるはずです。



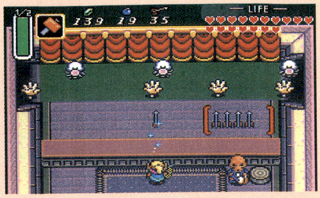
この宝箱の内のどれかに、ハートのかけらが入ってる？　とにかくチャレンジだ。

質問

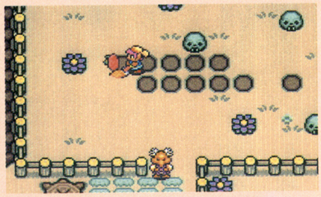
まとあて屋や、穴掘り屋などのイベントをとばしてしまっても、ゲームクリアに影響はありませんか？

答

そのあたりのお店関係のイベントは、結論から言えば、とばしてもクリアは可能です。ただし、こういったお店でルピーをかせいだりした方が冒険は楽に展開できるでしょう。それに、せっかく遊べる場所なのですから、少し寄ってみては？



まとあて屋は楽しいぞー。命中したときに叩いてくれるおじさんの太鼓がイイ！



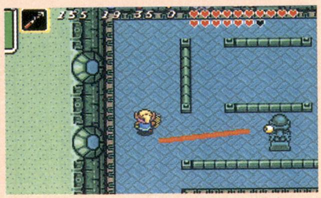
穴掘り屋だって楽しいぞ。時間内にどれだけ掘れるか、友だちと競争してみよう。

質問

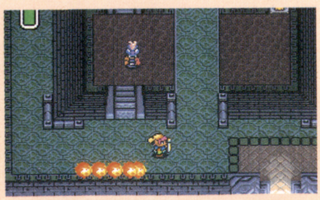
ダンジョンで、トラップになやまされてます。このうるさいトラップを、なんとかできないですか？

答

はっきり言って、こればかりはどうしようもありません。すべてのトラップは破壊不可能なので、ひたすら逃げるしかないのです。もちろん、盾で攻撃を防ぐことはできますが、ワインダーなど体当りをしかけてくるものは、防げませんよ。

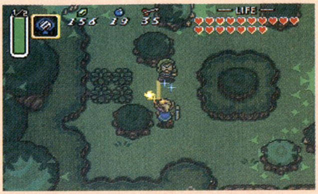


ビムのビームは、ミラーシードルで防ぐことができない。



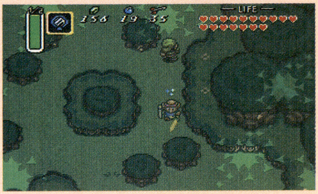
ワインダーの体当りは防ぎようがない。ひたすら逃げて逃げて逃げまくれ！

質問
森の盗賊によくものを盗まれます。逃げても足が早いので追いつかれます。どうすればいいのでしょうか？



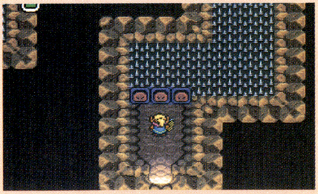
シッシッ、こっちにくるんじゃない！くるなって!!　きちゃイヤだよー!!

答
盗賊は、どんな武器も通用しないイヤなやつです。ペガサスのくつは手にいれましたか？　ダッシュで逃げれば追いつかれないはずです。もし追いつかれそうになったら、剣ではじき飛ばしてやりましょう。その間に逃げられるでしょう。



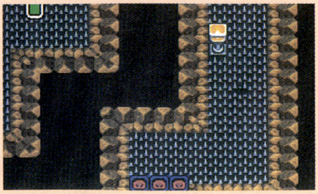
連続ビーム攻撃で少し距離が離れたら、すかさずダッシュで逃げるのだ！

質問
ダンジョンのハリ山の上を歩くと、すごく痛ーい！　ダメージを受けずにすむ方法はないでしょうか？



目の前に広がるハリの山。とーっても痛そう！　どうやって通りぬける？

答
あなたは、もうマントを手にいれていますか？　マントを使って姿を消せば、ほらもうだいじょうぶ！透明人間になっていれば、ハリ山はおろか、敵の攻撃も怖くありません。もし、まだマントを手にいれていないのなら、すぐ取りにいきましょう。



マントを使えばこの通り！　ハリ山なんざぁー、へーっちゃらだよーん！

質問

水中を泳いでいるときに、どうしても敵の攻撃をよけることができません。どうしたらいいでしょう？

答

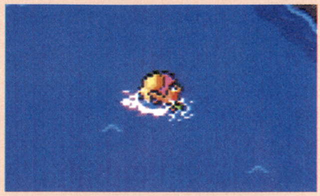
Aボタンをたたきながら泳いでみましょう。ほらね、すばやく泳げるでしょう？

すばやい泳ぎ方をおぼえれば、敵からはやく逃げることができるのです。

また水中でも、前からの弾丸はシールドで防ぐことができます。



十字キーだけで泳ぐと、のんびりとした泳ぎ方しかできないけれど……。



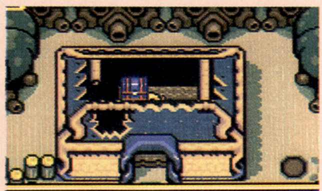
Aボタンを連打しながら泳げば、とてもすばやい泳ぎが可能なのだ。

質問

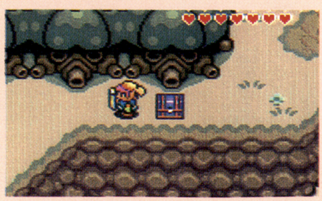
はぐれ村にある宝箱は、いったいどうすれば開くのでしょうか？ どこかにカギがあるのでしょうか？

答

その宝箱をあけるカギはありませんし、爆弾を使ってもあきません。何も考えずにとりあえず持っていてください。ある人に会えば、宝箱をあけてくれるのです。その人のところまで、宝箱を運んでいきましょう。さて、その人とはいったい誰？



謎めいた宝箱。中にはきっと、いい物が入っているに違いないんだけど……。



うんしょ、こらしょ。とりあえず◯◯さんのところへ持っていこう。

質問

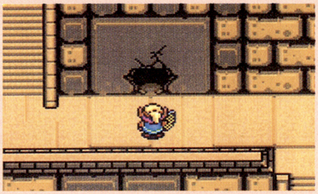
Q ピラミッドの中に入るには、いったいどうすればいいのでしょうか？爆弾を使うのですか？

答

A 爆弾は爆弾でも、大きな爆弾が必要です。大きな爆弾は、レベル６のゲルドーガを倒せば、売ってくれるようになります。ただし、１度に１個しか持てません。それをピラミッド正面の大きなひび割れのところにしかけてみてください。



大きな爆弾は引きずって持ち歩くのだ。いざゆかん！　ピラミッドへ！



あいた、あいた。でっかい穴が！　これでピラミッドの中へ侵入できるぞ。

質問

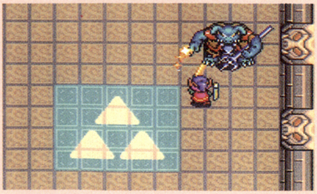
Q 素朴な疑問なのですが、最低レベルの剣でもゲームをクリアすることはできるのでしょうか？

答

A ズバリ、剣の強さだけでいうのならできます！　かなり苦労すると思いますが、そこはアクションRPG。テクニックさえあれば、最弱の剣でも、ほとんどの敵は倒せちゃうのです。でも、ガノンを倒すためには、さらにアイテムが必要ですよ。



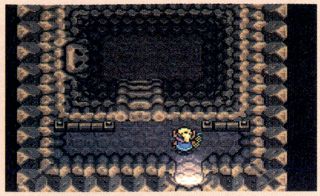
マスターソードレベル１。これでも、ほとんどの敵を倒すことができる。



でも、ゲームクリアには、やっぱり最強の剣の方がオススメだよ。

質問

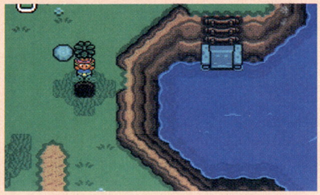
ときたま、洞窟の中に絶対に開かない扉があるのですが、いったいどうしたら開くようになるのですか？



あの扉はこっち側からは開かないのだ。どうすればいいんだろう？

答

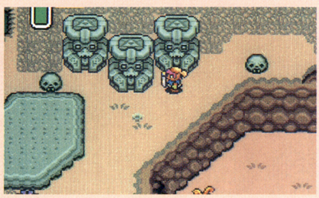
それは一方通行の扉です。扉の向こう側からしか開かないのです。そのままではその扉は開きません。どこか別の場所から、その洞窟に入れるようになっているのです。洞窟の近くのどこかに入口が隠されているはずです、探してみましょう。



実はあの洞窟は出口専用。扉の奥には、他の場所から入るのが正解なのでした。

質問

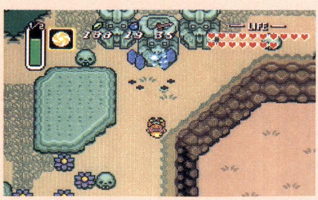
フィールドのどこかに、ルピーの出る石像があると聞きましたが、それはどのあたりにあるのでしょうか？



見るからにあやしそうな、3体の石像。思いきり引っぱってみよう。

答

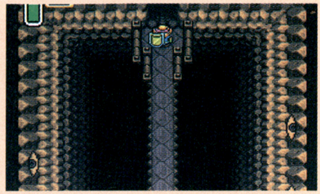
それは、草原のほこらのそばの石像です。真ん中の石像を引っぱってみてください。ほーら、ルピーがザックザックと、こぼれでる、こぼれでる。一度にそんなに多くは出ませんが、お金に困ったら、ここにくるのも一つの手かもしれません。



ワーイ、大ルピー小ルピーがザックザク！じぇにもうけは、やめられまへんなー！

質問

ミラーシールドを持っているのですが、それでも敵のレーザーをうまくよけることができないのです。



行く手には、カランメイダの大群が待ちうけている。レーザーの嵐だ。

答

Bボタンを押したままで、剣を突きだした状態にし、ミラーシールドがレーザーの方を向くように、体の向きを固定したままで進めばよいのです。正面にレーザーがある場合は、そのまま進めばOK！　ただし2方向からの攻撃には弱いのが欠点です。



ミラーシールドされあれば、レーザーなんか怖くない。胸をはって進もう。

質問

バズブロブを倒そうとしたのですが、体がしびれて倒すことかできません。ヤツは無敵なのですか？



マスターソードが最強レベルなら、バズブロブもぜーんぜん怖くはないのだ！

答

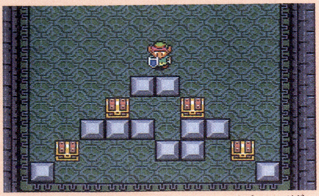
もしも、マスターソードが最強レベルになっているなら、直接切りつけてもしびれることなくバズブロブを倒すことができるはずです。しかし、レベルが低いうちは、ビーム攻撃や弓矢などの飛び道具で倒すしかないでしょう。



離れてビーム攻撃！　この方法でねばりづよく、ダメージを与えよう！

質問

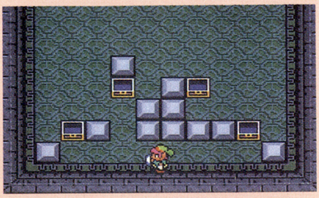
Q ブラインドの家の地下の宝箱は、パズルみたいにおかれているので、取るのがむずかしいのですが？



使用前。真ん中のブロックから動かし始めるのがポイント。全部取れる……？

答

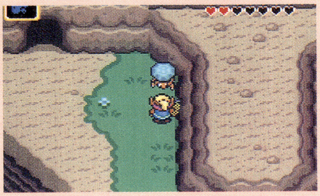
A これは写真を見て理解してもらうほかありません。上の写真が宝箱をあける前、下の写真が宝箱をあけたあとです。どのブロックがどこに動いたかをよく見て、自分で実際に何回もチャレンジしてみてください。がんばれば、すぐに解けるはずです。



使用後。全部の宝箱をきれいにあけました。やったね。お宝はイタダキだい。

質問

Q 岩の下にいるヘイジーというモンスター、攻撃もしてこないし、何のためにいるのでしょうか？



「あっ、ヘイジー見ーっけ！」すかさず、そばに近よってから……。

答

A じつはこのヘイジーというヤツは、追いかけるとルピーを出してくれる、ありがたーいキャラなのです。見つけたら、どんどんルピーを吐き出させましょう。

ある程度ルピーを吐き出すと勝手に自爆してしまいます。



当たってもダメージはないので、どんどん追いかけまわすのだ！

質問

あのー……オカリナっていったいどこにあるんでしょうか？　どこを探しても見つからないのですが……。



姿を変えられてしまった少年。きみの願いは必ずかなえてあげるからね……。

答

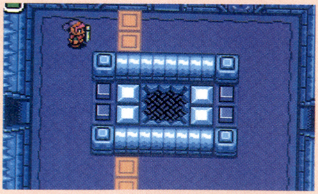
闇の世界で、光の世界の動物の森にあたるところにいってみてください。そこであなたは、シャベルを貸してもらうはずです。光の世界にもどって、近辺を掘り返してみましょう。どんどん掘れば、ほら、オカリナを見つけることができたでしょう？



オカリナ発見！　そうです。表の森のこの場所にかくされていたのでした。

質問

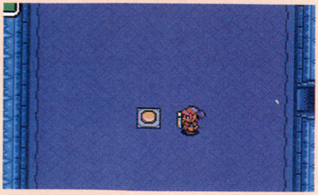
氷のダンジョンの中を、グルグル回り続けています。ボスキャラと対決できません。助けてください。



このフロアのブロックを落とすのだ。いったい、どれを落とせばいいのだろう。

答

普通にグルグル回っているだけでは、このダンジョンは解けません。上の階からスイッチの上のブロックを落とさないと、扉があかない場所があるのです。落とすブロックは4つの内の一つ。どのブロックを落とせばいいか、ためしてみてください。



扉を開くスイッチがこれ。これさえ押せればゴールはすぐ目の前なんだけど。

質問

姿を消すことのできる便利なマントは、いったいどこにあるのでしょうか？　あれがないと困るんです。

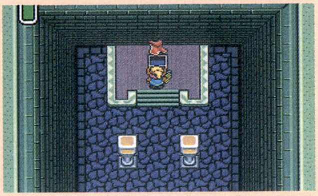


この墓石に体当りしてみよう。いったい何が起こるというのか？

答

マントは墓場で手にはいります。ある墓石に体当りすれば、墓石が動いて、階段が現れるのですが、それにはパワフルグラブが必要です。

階段を降りていくと宝箱がおいてあり、あけると中には待望のマントが入っているのです。



やったー！　ついにマントを手にいれたぜ。これで姿は消し放題だっ！

質問

かじやの相棒は、いったいどこにいるんでしょうか？　さんざん探しても見つからないのです。



うーむ、2人そろっていないと、剣をきたえてくれないよー。

答

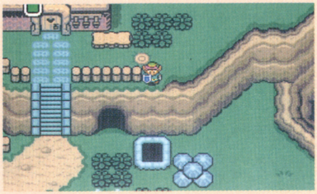
かじやの相棒は人間の姿をしているとは限りません。闇の世界にカエルがいたでしょう？　実は、彼はそのカエルに姿を変えられているのです。見つけたらさっそく家まで連れていってあげましょう。恩返しにきっといいことをしてくれるでしょう。



カエルめーっけ！　さあ、連れていってあげる。いっしょに家まで帰ろうね。

質問

僕は魔法の力をすぐになくしてしまいます。何か、魔法の力を長持ちさせる方法はないでしょうか？



ハンマーでじゃまなクイを叩いてしまえ。そしていっきに洞窟へ！

答

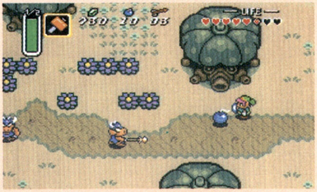
ハンマーを手にいれたら、かじやの前の洞窟に飛びこんでみましょう。そこに小悪魔がいるはずです。その悪魔に話しかけると、魔法の力の消費量を今までの半分にしてくれます。小悪魔と会っていないと、後半のダンジョンはきついですよ。



小悪魔と御対面。悪魔とはいえ、ありがたいことでございます。

質問

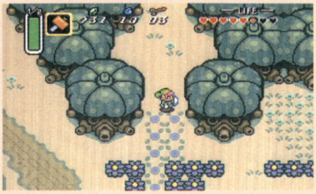
爆弾をはいてくる木とはかない木の、区別の仕方を教えてください。お願いいたします。



爆弾をはいてくる木。目玉がついているのがわかりますね。

答

見分けるのは簡単です。爆弾をはいてくる木には、目玉がついているのです。はかない木は穴があいているだけです。はいてくる木は、さまざまな情報を教えてくれます。一度ぶつかってから、話しかけてみましょう。役に立つかもしれません。



爆弾をはかない木。目玉はついていない。ただの普通の木だ。

質問

見えない床を渡ることが苦手です。すぐに落ちてしまいます。何かうまいクリア方法はないですか？

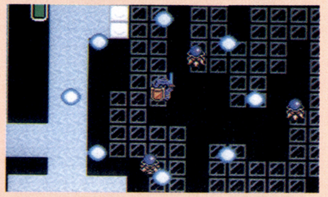


灯籠に火がともっている間は、火に照らされて周りも明るい。

答

灯籠があるときは、そこに火をつけてください。周囲が明るくなりましたね。

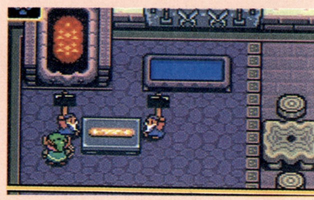
もし灯籠がない場合は、エーテルの魔法を使いましょう。一瞬ですが周りが明るくなるはずです。そのときに床の形をおぼえておきましょう。魔法の特殊な使い方でした。



灯籠がないときは、エーテルの魔法で周囲を照らそう。ほら道が見えるでしょう。

質問

かじやに剣をきたえてもらっている間は、素手で戦わなければいけないのでしょうか？



しばしも休まずトーンテンカントンテンカン！　はやく剣を強くしてね！

答

その通りです。剣がきたえあがるまでは、アイテムのみで戦わなければならないのです。しかし使えるアイテムは、ハンマーと弓矢くらい…。中でもオススメのアイテムはハンマーです。なんと、攻撃力はマスターソードレベル3と同じなのです。



剣がなくてもハンマーでじゅうぶんだい！　敵なんか怖くないもんねー！

質問

氷のダンジョンで、ペンギンみたいな敵がたくさんいる部屋が苦手です。いつも敵に囲まれてしまうのです。

答

あのペンギンのようなモンスターは、ファンギンといいます。こいつは剣よりもむしろフックショットが苦手なので、こちらを使って戦うといいでしょう。また、部屋の右下に、ひとりだけ通れるような細いすきまがあるのでこれを利用してください。



ファンギンの大群とバブルのダブル攻撃！　こいつは確かに、有数の難所だ。



ここからフックショットを使って戦えば、ほらネ。ファンギンを倒せるぞ。

質問

フィールドをただ普通に歩いているときに、突然爆弾が爆発しました。持っている爆弾が暴発したのかも。

答

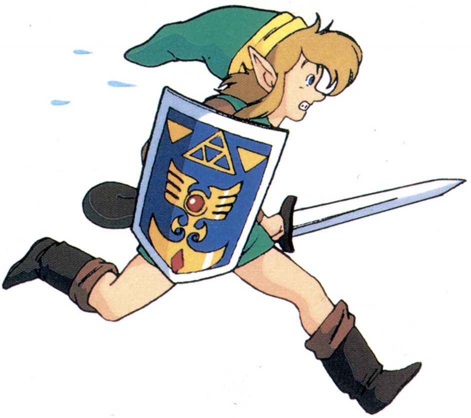
それはありえません。おそらくあなたは、地雷を踏んでしまったのではないでしょうか？　敵と戦っているときなど、うっかり踏んでしまうこともありますからね。小さなものですから、見落とさないよう地面にも注意するようにしましょう。



これが地雷だ。とにかく、踏まないにこしたことはないんだけどね。



地雷は踏んでから爆発するまで、ほんの少し間があるのだ。急いで逃げろ。



ヤングセレクション
スーパーファミコン必勝攻略ブック
ゼルダの伝説 神々のトライフォース

STAFF

企画＆編集●STUDIO・HARD（錦織正）
編集協力●松本修一／斉藤昭士／高橋　栄
本　　文●超音速（西谷英晃、東　立哉、佐藤浩司）／荒井秀雄／高橋　栄／松本修一
表紙イラスト●近藤　豊
本文イラスト●徳永　健／藤本　崇
デザイン●長野幸三

発行人　増田義和
発行所　実業之日本社
〒104 東京都中央区銀座1-3-9
PHONE　編集　03-3535-2301
　　　　営業　03-3535-4441
　　　　振替・東京1-326

印刷／製本　大日本印刷
Printed in Japan

スーパーファミコン必勝攻略ブック

ゼルダの伝説

神々のトライフォース



必勝攻略ブック
ゼルダの伝説
神々のトライフォース

ヤングセレクション

スーパーファミコン必勝攻略ブック

SUPER Famicom

ゼルダの伝説

神々のトライフォース

完全版（かんぜんばん）



「ゼルダの伝説 神々のトライフォース」を

完全攻略（かんぜんこうりゃく）!!

スーパーファミコン ゼルダの伝説 神々のトライフォース 完全版

実業之日本社

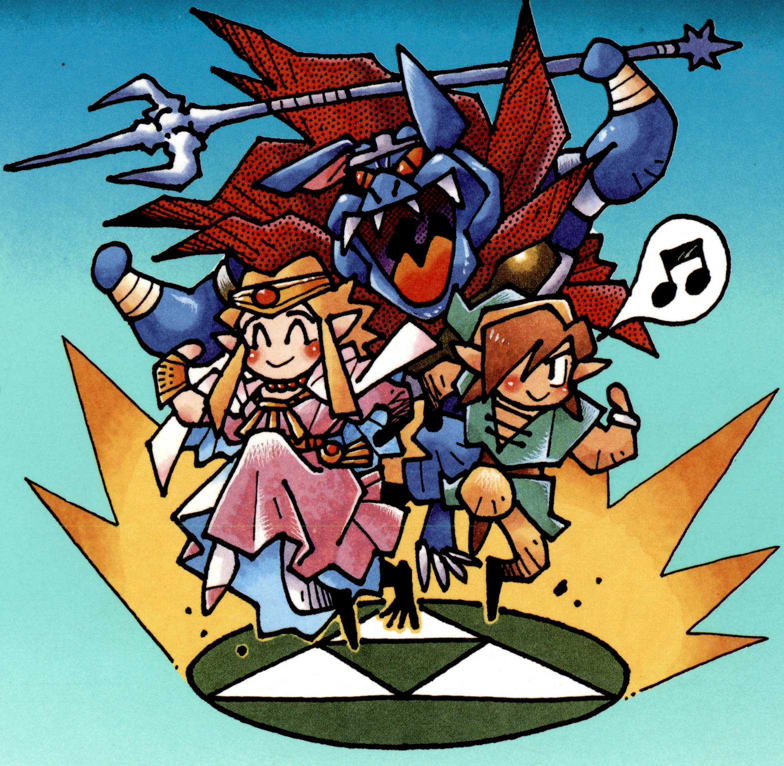
完全版　ゼルダの伝説
1992年 4 月 11 日　第 1 刷発行

発行人／増田義和
発行所／実業之日本社

スーパーファミコン必勝攻略ブック

ゼルダの伝説

神々のトライフォース



定価
780円
(本体757円)

実業之日本社 Printed in Japan 雑誌 63902-01

T1063902010781

必勝攻略ブック
ゼルダの伝説
神々のトライフォース
かんぜん
完全
実業之日本社

ヤング セレクション

スーパーファミコン必勝攻略ブック

SUPER FAMICOM®

ゼルダの伝説®

神々のトライフォース

完全版（かんぜんばん）



「ゼルダの伝説 神々のトライフォース」を

完全攻略（かんぜんこうりゃく）!!

スーパーファミコン ゼルダの伝説 神々のトライフォース 完全版